InFocus

Projector
IN5132/IN5132c/IN5142/IN5142c/IN5134/ IN5134a/IN5134c/IN5144/IN5144a/IN5144c/ IN5135/IN5135c/IN5145/IN5145c

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ESPAÑOL
ITALIANO
NORSK
NEDERLANDS
PORTUGUÊS
中文
한국어
SVENSKA
РУССКИЙ
SUOMI
POLSKI
INDO BAHASA
العربية

User's Manual (concise)
Please read this user's manual thoroughly to ensure the proper use of this product.

Manuel d'utilisation (résumé)
Nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel pour bien assimiler le fonctionnement de l'appareil.

Bedienungsanleitung (Kurzform)
Um zu gewährleisten, dass Sie die Bedienung des Geräts verstanden haben, lesen Sie dieses Handbuch bitte sorgfältig.

Manual de usuario (resumen)
Lea atentamente el manual de usuario del proyector para garantizar un uso adecuado del mismo.

Manuale d'istruzioni (breve)
Vi preghiamo di leggere attentamente il manuale d'istruzioni per garantire una corretta comprensione delle istruzioni.

Brukerhåndbok (konsis)
Vennligst les denne brukerhåndbok grundig for å være garantert driftssikker bruk.

Gebruiksaanwijzing (beknopt)
Lees deze gebruikershandleiding grondig door, zodat u de werking ervan begrijpt en correct gebruik verzekerd is.

Instruções do proprietário (concisas)
Leia atentamente o presente manual do utilizador para garantir a utilização correcta por via da sua compreensão.

使用说明书 (简易版)
请仔细阅读本《使用说明书》, 在理解的基础上正确使用。

사용 설명서 (휴대용)
본 사용자 설명서를 잘 읽으시고 이해하신 후 , 올바르게 사용해 주십시오 .

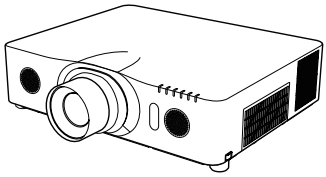
Bruksanvisning (koncis)
Läs denna bruksanvisning noga för att förstå alla instruktionerna för ett korrekt bruk.

Руководство пользователя (краткое)
Пожалуйста, внимательно прочтите данное руководство пользователя для ознакомления и нравильно использования.

Käyttäjän ohjekirja (suppea)
Lue käyttäjän ohjekirja huolellisesti varmistaaksesi, että ymmärrät miten laitetta käytetään oikein.

Podręcznik użytkownika (skrócony)
Przeczytaj dokładnie i ze zrozumieniem niniejszy podręcznik użytkownika, aby zapewnić prawidłowe użytkowanie urządzenia.

Panduan Pengguna (singkat)
Mohon dibaca panduan ini secara cermat untuk menjamin produk ini digunakan dengan benar.



دليل المستخدم (الموجز)
يرجى قراءة دليل المستخدم بعناية لضمان الاستخدام الأمثل لهذا المنتج.

NOTE • The information in this manual is subject to change without notice. • The manufacturer assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. • The reproduction, transfer or copy of all or any part of this document is not permitted without express written consent.

REMARQUE • Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet dechangements sans avertissement préalable. • Le fabricant ne prend aucune responsabilité pour les erreurs qui pourraient se trouver dans ce manuel. • La reproduction, la transmission ou l'utilisation de ce document ou de son contenu est interdite sauf autorisation spéciale écrite.

HINWEIS • Die Informationen in diesem Handbuch können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. • Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung für etwaige in diesem Handbuch enthaltene Fehler. • Die Vervielfältigung, Übertragung oder Verwendung dieses Dokuments oder dessen Inhalts ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung nicht gestattet.

NOTA • La información de este manual puede sufrir modificaciones sin previo aviso. • El fabricante no asume ninguna responsabilidad por los errores que puedan aparecer en este manual. • No está permitida la reproducción, transmisión o utilización de este documento ni de su contenido sin autorización expresa por escrito.

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso. • Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale. • E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

MERK • Informasjonen i denne håndboken kan endres uten varsel. • Produsenten påtar seg intet ansvar for eventuelle feil som fremkommer i denne håndboken. • Reproduksjon, overføring eller bruk av dette dokumentet eller deler av det, er ikke tillatt uten uttrykt skriftlig tillatelse.

OPMERKING • De informatie in deze handleiding kan zonder voorafgaande kennisgeving veranderd worden. • De fabrikant neemt geen enkele verantwoordelijkheid voor de eventuele fouten in deze handleiding. • Reproductie, overdracht of het gebruik van dit document is niet toegestaan, zonder uitdrukkelijke toestemming van de betreffende partij.

NOTA • As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.
• O fabricante não se responsabiliza por quaisquer erros que possam surgir neste manual.
• A reprodução, transmissão ou utilização deste documento ou do seu conteúdo não é permitida sem autorização expressa por escrito.

通知事项 • 本书中刊载的内容有可能不经预告而发生变更。• 本产品的制造者对本书中的刊载错误不负任何责任。• 未经允许请勿复制、转载和使用本书的部分或全部内容。

알림 • 본서에 기재되어 있는 내용은 예고 없이 변경하는 일이 있습니다 . • 본제품의 제조자는 , 본서에 있어서의 기재 오류에 대해서 일절의 책임도 지지 않습니다 . • 본서 내용의 일부 혹은 전부를 무단으로 복사하거나 전재하여 사용하는 것을 절대 금합니다 .

NOTERA • Informationen i denna bruksanvisning kan komma att ändras utan förvarning. • Tillverkaren påtar sig inget ansvar för eventuella fel i denna bruksanvisning. • Återgivning, översändande eller användning av detta dokument eller dess innehåll är inte tillåten utan uttrycklig skriftligt medgivande.

ПРИМЕЧАНИЕ. • Содержание данного руководства может изменяться без предварительного уведомления. • Производитель не несет ответственности за ошибки в данном руководстве.
• Воспроизведение, передача и использование данного документа или его содержания запрещено без письменного разрешения.

HUOM! • Tämän ohjekirjan tiedot voivat muuttua ilman eri ilmoitusta. • Valmistaja ei ota mitään vastuuta ohjekirjassa mahdollisesti olevista virheistä. • Dokumentin tai sen sisällön jäljentäminen, siirto tai käyttö ei ole sallittua ilmannimenomaista kirjallista valtuutusta.

UWAGA • Informacje podane w tym podręczniku mogą ulec zmianie bez uprzedzenia. • Producent nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne błędy w podręczniku. • Powielanie, przesyłanie lub inne wykorzystanie tego dokumentu lub jego treści nie jest dozwolone bez wyraźnej pisemnej zgody.

CATATAN • Informasi dalam panduan ini tunduk pada perubahan tanpa adanya pemberitahuan. •Pabrik tidak bertanggung jawab atas kesalahan apa pun yang mungkin timbul dalam panduan ini. • Dilarang memperbanyak, menyebarluaskan atau menyalin seluruh atau sebagian dokumen ini tanpa adanya persetujuan tertulis.

ملاحظة • المعلومات الواردة بهذا الدليل عرضه للتغيير دون إخطار. • لا تتحمل الجهة المصنعة مسؤولية الأخطاء التي قد تظهر بهذا الدليل. • لا يجوز إعادة إنتاج أي جزء من هذه الوثيقة أو نقلها أو نسخها دون الحصول على موافقة كتابية بذلك.

Projector

IN5132/IN5142/IN5134/IN5134a/ IN5144/IN5144a/IN5135/IN5145

Instruções do proprietário (conciso)

Obrigado por ter adquirido este projector.
Leia este manual antes de utilizar o produto, para que a sua utilização seja feita segura e correctamente.

⚠**AVISO** ►Antes de utilizar este produto, assegure-se de que lê todos os manuais para este produto. Depois da leitura, guarde-os num local seguro para futura consulta.
►Tenha atenção a todos os avisos e alertas que constam dos manuais ou do produto.
►Siga as instruções dos manuais ou do produto.

NOTA • Neste manual, excepto quando indicado em contrário, a expressão "os manuais" refere-se a todos os documentos fornecidos com este produto e a expressão "o produto" significa este projector e respectivos acessórios fornecidos.

PORTUGUÊS

Conteúdo

📖

Em primeiro lugar 2
Explicação sobre os avisos e símbolos gráficos 2
Instruções de segurança importantes 2
Avisos regulamentares 3
Sobre a interferência electromagnética 3
Acerca da eliminação de equipamento eléctrico e electrónico 4
Embalagem dos Componentes 4
Preparação para o telecomando 5
Esquema 6
Ligar os seus dispositivos 7
Apertar a tampa do adaptador 8

📖

Ligar a alimentação eléctrica 8
Ligar a energia 9
Regular o elevação do projector 10
Ajustar a posição da objectiva 10
Exibindo a imagem 11
Desligar da corrente 12
Substituição da lâmpada 13
Limpeza e substituição do filtro de ar ... 15
Especificações 17
Solução de problemas
- Garantia e Assistência Pós-Vendas ... 19
Contrato de licença do utilizador final para o software do projector 20

Em primeiro lugar

Explicação sobre os avisos e símbolos gráficos

São utilizados os avisos e símbolos gráficos seguintes para os manuais e o produto, para fins de segurança. Conheça-os previamente e obedeça às respectivas instruções.

⚠**AVISO**	Este aviso refere-se a um risco de ferimentos pessoais graves ou mesmo morte.
⚠**PRECAUÇÃO**	Este aviso refere-se a um risco de ferimentos pessoais ou danos físicos.
NOTIFICAÇÃO	Este aviso refere-se a possíveis problemas.

Instruções de segurança importantes

As instruções seguintes são importantes para uma utilização segura do produto. Certifique-se de que os cumpre sempre quando utilizar o produto. O fabricante não assume nenhuma responsabilidade pelos danos causados pela manipulação incorrecta não abrangida pela utilização normal nos termos definidos nos manuais do presente projector.

⚠**AVISO** ►Nunca utilize o produto no momento ou após a ocorrência de uma anomalia (por exemplo, libertação de fumo, odores estranhos, entrada de líquidos ou objectos no seu interior, etc.) Se ocorrer uma anomalia, desligue imediatamente o projector da ficha.
►Mantenha o produto afastado de crianças e de animais.
►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Se for engolida, procure imediatamente atendimento médico de emergência.
►Não utilize o produto quando existir o perigo de ocorrência de trovoadas.
►Desligue o projector da tomada, caso não o esteja a utilizar.
►Não abra ou remova qualquer parte do produto, a não ser que instruído pelo manual. Para efeitos de manutenção interna, tal operação apenas deve ser efectuada pelo seu representante ou serviço de assistência técnica.
►Utilize apenas os acessórios especificados ou recomendados pelo fabricante.
►Não efectue modificações no projector nem nos respectivos acessórios.
►Não permita que entrem objectos ou líquidos dentro do produto.
►Não molhe o produto.
►Não coloque o projector em locais onde óleos, como óleo de cozinha ou óleo de máquinas, são utilizados. O óleo pode danificar o produto, resultando em avarias ou quedas da posição de montagem.
►Não aplique choques ou pressões a este produto.
- Não coloque o produto em cima de um local instável, tal como uma superfície irregular ou uma mesa inclinada.
- Não posicione o produto de forma instável. Coloque o projector de forma a que não fique saliente em relação à superfície onde está colocado.
- Coloque as suas mãos na pega da parte inferior do projector quando transporta o projector.
- Retire quaisquer acessórios do projector, incluindo o cabo de alimentação e cabos, quando transportar o projector.

►Enquanto a lâmpada estiver acesa, não olhe directamente para a objectiva nem para as aberturas no projector.
►Enquanto a lâmpada de projecção estiver acesa, não se aproxime da tampa da lâmpada e das saídas de ventilação. Da mesma forma, depois da lâmpada apagar, não se aproximar dela durante algum tempo, uma vez que se encontra demasiado quente.

Avisos regulamentares

Sobre a interferência electromagnética

Trata-se de um produto Classe A. Num ambiente doméstico, este produto pode provocar interferências rádio, podendo ser necessário tomar medidas adequadas.

Este produto pode causar interferências se for utilizado em áreas residenciais. Tal utilização tem que ser evitada, a menos que o utilizador adopte medidas especiais, para reduzir as emissões electromagnéticas para evitar interferências na recepção de transmissões de rádio e televisão.

No Canadá
Este dispositivo digital Classe A atende à ICES-003 do Canadá.

Nos EUA e nos locais onde são aplicáveis as normas FCC.
Este dispositivo cumpre a parte 15 das Regras da FCC. Seu funcionamento está sujeito às duas condições a seguir: (1) Este dispositivo não pode causar nenhuma interferência nociva, e (2) este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo interferência que possa causar um funcionamento indesejado.
Este equipamento foi testado e considerado compatível com os limites para um dispositivo digital classe A, conforme a Parte 15 das Regras da FCC.

Estes limites são concebidos para proporcionar uma protecção adequada contra interferências nocivas, quando o equipamento é utilizado num ambiente comercial.
Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia de frequência rádio e, se não for instalado de acordo com o manual de instruções, poderá provocar interferências de rádio nocivas às comunicações rádio. A utilização deste equipamento numa zona residencial poderá provocar interferências nocivos, em que o utilizador terá de corrigir as interferências por sua conta.

INSTRUÇÕES AOS USUÁRIOS: Este equipamento atende aos requisitos da FCC (Federal Communication Commission) para equipamentos se forem atendidas as seguintes condições.

PRECAUÇÃO: Alterações ou modificações feitas sem autorização expressa da parte responsável pela adesão às normas podem tornar o usuário legalmente inapto a usar o equipamento.

Acerca da eliminação de equipamento eléctrico e electrónico

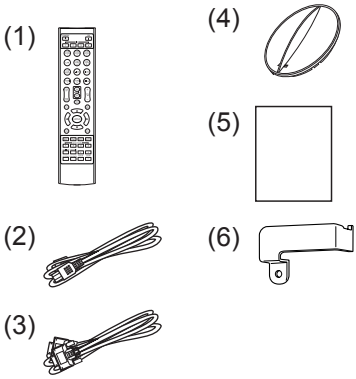
A informação seguinte concerne somente aos estados membros da União Europeia (UE):

O símbolo indicado à direita corresponde à conformidade com a Directiva 2002/96/CE sobre Resíduos de equipamentos eléctricos e electrónicos (WEEE).
Produtos marcados com este símbolo não são para ser descartados como desperdício municipal, mas sim descartados mediante a utilização dos sistemas de recolha disponíveis no seu país ou área, em conformidade com os regulamentos locais.

Embalagem dos Componentes

O seu projector deverá vir com os itens abaixo indicados. Verifique se todos os itens se encontram incluídos. Contacte imediatamente o seu representante se faltarem alguns itens.

(1) Telecomando (Baterias não incluídas.)
(2) Cabo de alimentação
(3) Cabo de computador
(4) Tampa da lente
(5) Instruções do proprietário (Livro x 1)
(6) Tampa do adaptador

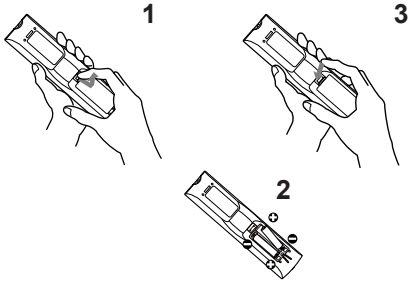


⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca. Se for engolida, procure imediatamente atendimento médico de emergência.

NOTA • Guarde os materiais de embalagem originais para reenvio futuro. Certifique-se de que utiliza o material de embalagem original quando deslocar o projector. Tenha especial cuidado com a lente.
• O projector pode fazer um ruído quando inclinado, movido ou abanado, uma vez que foi deslocada uma aba no interior do projector que é utilizada para controlar o fluxo de ar. Isto não se trata de uma falha ou avaria.

Preparação para o telecomando

Instale as baterias no telecomando antes de usá-lo (Baterias não incluídas.). Se o telecomando começar a funcionar precariamente tente substituí-las. Se não usar o telecomando por um longo período remova as baterias do telecomando e armazene-as num local seguro.



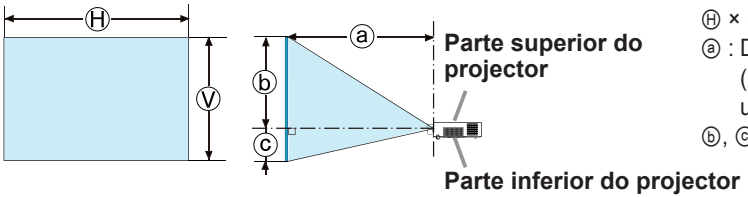
1. Segure o prendedor da tampa da bateria e remova-o.
2. Alinha e instale as duas baterias AA **(HITACHI MAXELL** ou **HITACHI MAXELL ENERGY, parte nº LR6 ou R6P)** de acordo com seus terminais de mais e menos conforme indicado no telecomando.
3. Substitua a tampa da bateria na direcção da seta e coloque-a no lugar até que ouça um estalo.

⚠**AVISO** ►Manusei sempre as baterias com cuisado e use-as somente conforme indicado. O uso incorrecto pode causar rachadura ou fuga, o que pode causar incêndio, lesão e/ou poluição do meio-ambiente.

- Quando substituir as pilhas, substitua ambas as pilhas por duas do mesmo tipo. Não utilize uma pilha nova com uma pilha usada.
- Verifique se usa somente as baterias especificadas. Não use as baterias de tipos diferentes ao mesmo tempo. Não misture uma nova bateria com a antiga.
- Verifique se os terminais de menos e mais estão correctamente alinhados ao carregar a bateria.
- Mantenha a bateria distante de crianças e animais.
- Não cause curto circuito ou solde a bateria.
- Não permita que uma bateria entre em contacto com água ou fogo. Mantenha as baterias em local seco, escuro ou fresco.
- Se observa que fuga na bateria, limpe-o e depois substitua-a. Se a fuga aderir no seu corpo ou roupa enxague bem com água imediatamente.
- Siga as leis locais para eliminar a bateria.

Esquema

Consulte as tabelas **T-1** a **T-5** no final destas instruções, assim como o seguinte para determinar o tamanho de ecrã e a distância de projecção. Os valores apresentados na tabela são calculados para um ecrã de tamanho total.



Ⓗ × Ⓥ : Tamanho do ecrã
ⓐ : Distância de projecção (na parte frontal da unidade do projector)
ⓑ, ⓒ : Altura do ecrã

⚠**AVISO** ►Coloque o projector num local onde possa aceder facilmente à tomada de corrente.
►Instale o projector numa posição horizontal estável.
- Não utilize quaisquer acessórios de fixação além dos acessórios especificados pelo fabricante. Leia e guarde o manual de utilizador dos acessórios de fixação utilizados.
- Para instalações especiais, tais como montagens em tectos, consulte o seu distribuidor antecipadamente. Podem ser requeridos serviços e acessórios de fixação específicos.
- Não coloque o projetor em pé de lado, de frente ou de trás.
- Não fixe nem coloque nada no projector, excepto se especificado em contrário nas instruções.

►Não instale o projector perto de objectos termo-condutores ou inflamáveis.
►Não coloque o projector em locais onde óleos, como óleo de cozinha ou óleo de máquinas, são utilizados.
►Não coloque o projetor em qualquer lugar onde possa ficar molhado.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Coloque o projetor num local fresco para assegurar que existe ventilação adequada.
- Mantenha um espaço de 30 cm ou mais entre os lados do projetor e outros objectos tais como paredes.
- Não pare, bloqueie ou cubra as entradas de ventilação do projetor.
- Não coloque o projector em locais que estejam expostos a campos magnéticos, pois isso poderia fazer com que as ventoinhas de refrigeração no interior do projector deixassem de funcionar correctamente.

►Evite colocar o projetor em local enpoeirado, úmido e esfumaçado.
- Não coloque o projector perto de humidificadores.

NOTIFICAÇÃO ►Coloque o projetor de forma que evite que luz directa atinja o sensor remoto.
►Não coloque o produto num local onde possa provocar interferências de rádio.
►Defina correctamente a ALTITUDE do item SERVIÇO no menu OPÇÃO. Geralmente, recomenda-se que a deixe em AUTO. Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas. Para mais detalhes, consulte as **Instruções do proprietário - Guia de Utilização**.

Ligar os seus dispositivos

Antes de ligar o projector a um dispositivo, consulte o manual do dispositivo para confirmar que o dispositivo é adequado para ligar com este projector e prepare os acessórios necessários, como um cabo de acordo com o sinal do dispositivo. Consulte o revendedor quando o acessório necessário não for fornecido com o produto ou o acessório estiver danificado.
Depois de garantir que o projector e os dispositivos estão desligados, efectue a ligação, de acordo com as instruções seguintes. Consulte as figuras **F-1** a **F-4** no final destas instruções.
Para mais detalhes, consulte as **Instruções do proprietário - Guia de Utilização**.
Antes de ligar o projector a um sistema de rede, leia também as **Instruções do proprietário - Guia de Rede**.

⚠**AVISO** ►Utilize apenas os acessórios adequados. Caso contrário, pode causar um incêndio ou danos no dispositivo e no projector.
- Utilize apenas os acessórios especificados ou recomendados pelo fabricante do projetor. Pode ser regulado ao abrigo de alguma norma.
- Não desmonte ou modifique o projetor e acessórios.
- Não use acessórios danificados. Tenha cuidado para não danificar os acessórios. Encaminhe os cabos, para que não sejam calcados ou atracados.

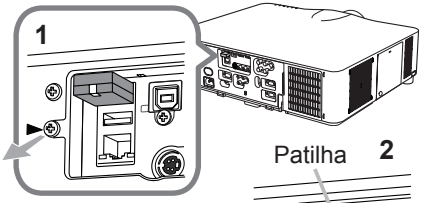
►Pode acumular-se calor no adaptador USB sem fios. Para evitar possíveis queimaduras, desligue o cabo de alimentação do projector durante 10 minutos antes de tocar no adaptador.
- Quando utilizar o adaptador USB sem fios, certifique-se de que liga o adaptador à porta **USB TYPE A** mais distante da porta **LAN** e utilize a tampa do adaptador fornecida. (📖*8*)

⚠**PRECAUÇÃO** ►Para um cabo com somente um núcleo na extremidade ligue-a com o núcleo no projector. Isso pode ser exigido pelas regulamentações EMI.
►Antes de ligar o projector a uma rede, certifique-se de que obtém a autorização do administrador da rede.
►Não ligue a porta **LAN** em qualquer rede com voltagem excessiva.
►O adaptador USB sem fios indicado que é vendido como opção é necessário para usar a função de rede sem fios deste projector. Antes de ligar o adaptador USB sem fios, desligue a alimentação do projector e desligue o cabo de alimentação.
►Antes de retirar o dispositivo de armazenamento USB da porta do projector, certifique-se de que utiliza a função REMOVER USB no ecrã de miniaturas para proteger os dados.

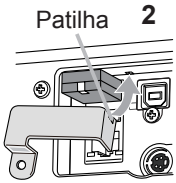
NOTA • Não ligue nem desligue o projector enquanto ligado a um dispositivo em funcionamento, a menos que seja indicado no manual do dispositivo.
• A função de algumas portas de entrada podem ser seleccionadas de acordo com os seus requisitos de utilização. Para mais detalhes, consulte as **Instruções do proprietário - Guia de Utilização.**
• Tenha cuidado para não ligar acidentalmente um conector a uma porta errada.
• Se um dispositivo de armazenamento USB demasiado grande bloquear a porta **LAN**, utilize um cabo de extensão USB para ligar o dispositivo de armazenamento USB.

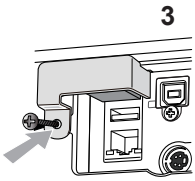
Apertar a tampa do adaptador

Quando utilizar o adaptador USB sem fios, certifique-se de que liga o adaptador à porta **USB TYPE A** mais distante da porta **LAN** e utilize a tampa do adaptador fornecida.



1. Desaperte o parafuso (assinalado com um triângulo) na parte inferior esquerda das portas **USB TYPE A**.
2. Insira a patilha da tampa no orifício na parte superior direita das portas **USB TYPE A** na direcção da seta.
3. Alinhe os orifícios de parafuso com o projector e a tampa. Depois, insira o parafuso removido do projector no orifício e aperte o parafuso.



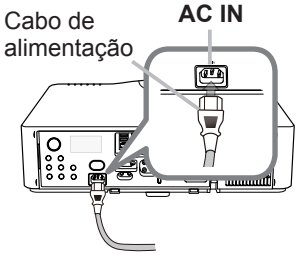


⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca.
►Pode acumular-se calor no adaptador USB sem fios. Para evitar possíveis queimaduras, desligue o cabo de alimentação do projector durante 10 minutos antes de tocar no adaptador.

Ligar a alimentação eléctrica

1. Coloque o conector do cabo de alimentação na ficha **AC IN** (Entrada AC) do projetor.
2. Coloque totalmente o plugue do cabo de alimentação na ficha de parede. Alguns segundos após a ligação à corrente eléctrica, o indicador **POWER** apresentará uma cor laranja contínua.

Lembre-se que quando a função ALIMENT.DIRECTA está activada, a ligação à alimentação eléctrica ligará o projector.



⚠**AVISO** ►Não ligue o projector a uma fonte de alimentação sem que esteja colocada uma lente.
►Tenha cuidado ao ligar o cabo de alimentação, uma vez que ligações incorrectas ou erradas podem causar incêndio e/ou choque eléctrico.

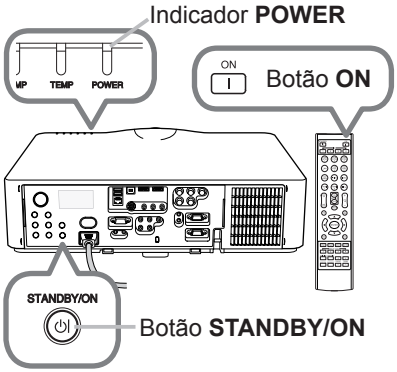
- Não toque no cabo eléctrico com as mãos molhadas.
- Use somente o cabo de alimentação que acompanha o projetor. Se ficar danificado, contacte seu fornecedor para obter um novo. Nunca modifique o cabo de alimentação.
- Ligue somente o cabo de alimentação numa ficha de parede cuja voltagem corresponde ao cabo de alimentação. A ficha de parede deve ficar próxima ao projetor e facilmente acessível. Remova o cabo de alimentação para fazer a separação completa.
- Não distribua a alimentação eléctrica por diversos dispositivos. Fazer isso poderá sobrecarregar a tomada e os conectores, desprender a ligação ou resultar em incêndio, choque eléctrico ou outros acidentes.
- Ligue o terminal de terra para a entrada de CA deste aparelho ao terminal de terra da divisão usando um cabo de alimentação adequado (fornecido).

NOTIFICAÇÃO ►Este produto está também concebido para sistemas de alimentação IT com uma tensão entre fases de 220 a 240 V.

Ligar a energia

1. Certifique-se de que o cabo de alimentação está firmemente e correctamente ligado ao projector e à tomada.
2. Certifique-se de que o indicador **POWER** acende uma luz cor-de-laranja fixa. Em seguida, retire a tampa da lente.
3. Pressione o botão **STANDBY/ON** no projector ou o botão **ON** no telecomando.

A lâmpada de projecção acenderá e o indicador **POWER** começa a piscar com luz verde. Quando a energia estiver totalmente ligada, o indicador deixará de estar intermitente e passará a emitir uma luz verde fixa.

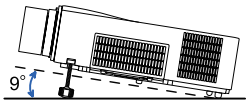


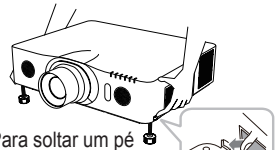
⚠**AVISO** ►É emitida uma luz forte quando a corrente do projector está ligada. Não olhe para o interior da lente do projector nem olhe para dentro do projector através de nenhuma das aberturas do projector.

NOTA • Por favor, ligue o projector antes de qualquer equipamento a ele ligado.
• O projector tem a função ALIMENT.DIRECTA, que permite que o projector se ligue automaticamente. Para mais informações veja, por favor, as **Instruções do proprietário - Guia de Utilização**.

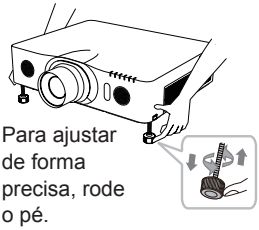
Regular o elevação do projector

Quando o local de colocação do projector for ligeiramente irregular, quer para a direita quer para a esquerda, utilize os pés elevadores para o colocar horizontalmente.
A utilização dos pés elevadores também podem servir para inclinar o projector para que este possa projectar para o ecrã num ângulo adequado, elevando a parte frontal do projector dentro do limite de 9 graus.
Este projector possui 2 pés elevadores e 2 botões de elevação. Um pé elevador é ajustado enquanto empurra para cima o botão de elevação que se encontra do mesmo lado que este.





Para soltar um pé elevador, puxe para cima o botão de elevação que se encontra do mesmo lado que este.



Para ajustar de forma precisa, rode o pé.

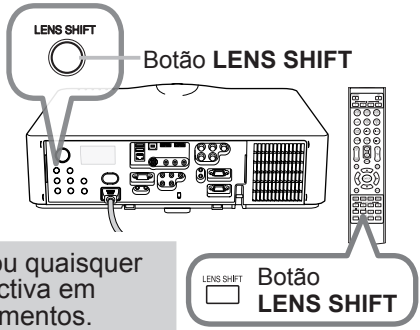
1. Segurando o projector, puxe os botões de elevação para soltar os pés elevadores.
2. Coloque o lado da frente do projector para a altura desejada.
3. Solte os botões de elevação no sentido de bloquear os pés elevadores.
4. Depois de se assegurar que os pés elevadores se encontram bloqueados, assente o projector cuidadosamente.
5. Se necessário, os pés elevadores podem ser regulados manualmente para realizar ajustes mais precisos. Segure o projector quando estiver a regular os pés.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não opere os botões do elevador sem segurar o projetor, uma vez que o aparelho pode cair.
►Não incline o projetor alalém de elevar sua parte frontal dentro de 9 graus ao usar o pedal de ajuste. Uma inclinação do projetor excedendo a restricção pode causar funcionamento precário ou diminuir o ciclo de vida de peça consumível ou do próprio aparelho. Apenas os modelos **IN5142**, **IN5144, IN5144a** e **IN5145** podem ser instalados em qualquer direcção com os acessórios de montagem especificados. Consulte o seu revendedor para efectuar essa instalação especial.

Ajustar a posição da objectiva

Mudar a posição da objectiva muda a posição de projecção.

Depois de premir o botão **LENS SHIFT** (no painel de telecomando ou no telecomando), utilize os botões do cursor para mudar a posição da objectiva.



⚠**PRECAUÇÃO** ►Não coloque os dedos ou quaisquer outros objectos em torno da objectiva. A objectiva em movimento poderá prendê-los e provocar ferimentos.

NOTA • O projector pode ignorar o funcionamento através dos botões, ao mesmo tempo que desloca a objectiva.
• Normalmente, pode ser obtida uma melhor qualidade de imagem quando a objectiva está definida para o centro.

Exibindo a imagem

1. Active a sua fonte de sinal. Ligue o sinal da fonte, e faça com que o sinal seja enviado para o projector.

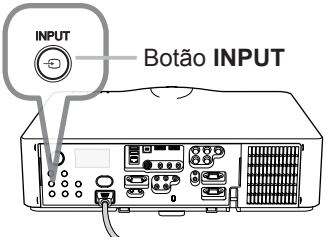
2. Prima o botão **INPUT** do projector. De cada vez que premir o botão, o projector alterna a sua porta de entrada conforme abaixo indicado.
   Você também pode utilizar o telecomando para seleccionar um sinal de entrada. Pressione qualquer um dos botões do **COMPUTER 1/2**, **LAN**, **USB TYPE A/B**, **HDMI 1/2**, **COMPONENT**, **S-VIDEO** ou **VIDEO** para seleccionar o sinal de entrada para cada porta.

3. Use os botões **VOL +** / **-** para ajustar o volume.

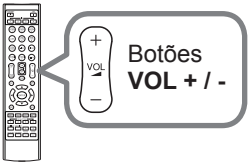
4. Prima o botão **ASPECT** no telecomando. De cada vez que premir o botão, o projector alterna o modo para o rácio do aspecto sucessivamente.

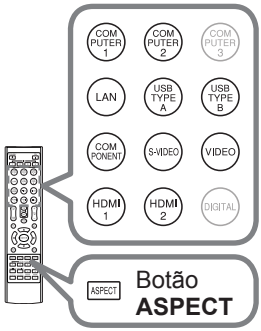
5. Utilize os botões **ZOOM + / -** no telecomando ou o botão **ZOOM** e os botões cursor ◄/► no projector para ajustar o tamanho de ecrã.

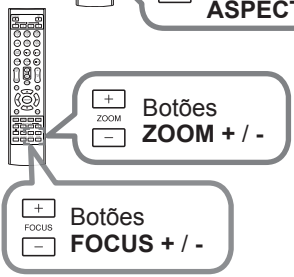
6. Utilize os botões **FOCUS + / -** no projector ou no telecomando para focar a imagem.

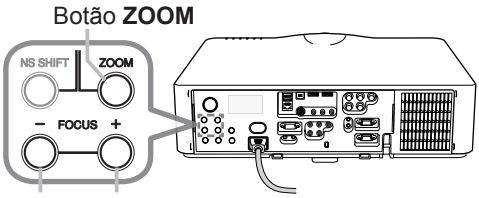


Botões para portas de entrada







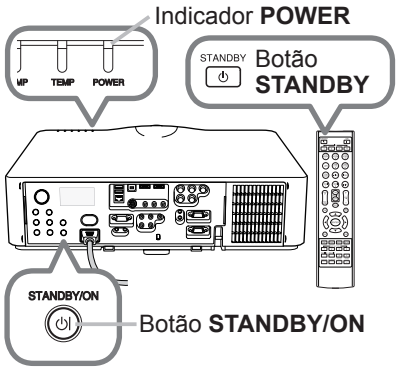


⚠**PRECAUÇÃO** ►Se pretender ter um ecrã em branco enquanto a lâmpada do projector está ligada, utilize o obturador da lente ou a função AV MUDO (consulte as **Instruções do proprietário - Guia de Utilização**). Tomar outra acção qualquer pode causar danos no projector.

NOTA • O botão **ASPECT** não funciona se não tiver sido introduzido o sinal adequado.
• Para detalhes sobre como ajustar a imagem, reporte-se por favor às **Instruções do proprietário - Guia de Utilização**.

Desligar da corrente

1. Pressione o botão **STANDBY/ON** no projector ou o botão **STANDBY** no telecomando.
   A mensagem “Desligar?” vai aparecer no ecrã durante aproximadamente 5 segundos.



2. Pressione o botão **STANDBY/ON** ou **STANDBY** novamente enquanto a mensagem é exibida.
   A lâmpada do projector apagará e o indicador **POWER** começará a piscar com luz cor-de-laranja. De seguida, o indicador POWER deixa de piscar e a luz passa para cor-de-laranja fixo quando o arrefecimento da lâmpada ficar concluído.
3. Encaixe a tampa da lente, após o indicador **POWER** passar para cor-de-laranja fixo.

Não ligue o projector durante 10 minutos ou mais depois de o ter desligado. Além disso, não desligue o projector pouco tempo após ligá-lo. Essas operações podem fazer com que a lâmpada avarie ou podem encurtar a vida útil de algumas peças, incluindo a lâmpada.

⚠**AVISO** ►Não toque à volta da tampa da lente e dos orifícios de ventilação durante a utilização ou imediatamente após o uso, dado que estará muito quente.
►Retire o cabo de alimentação para separação completa. A tomada de corrente eléctrica deve encontrar-se próxima do projector e ser de fácil acesso.

NOTA • Por favor, desligue o projector após ter desligado qualquer equipamento a ele ligado.
• Este projector tem a função DESLIGAR AUTO, que permite que o projector se desligue automaticamente. Para mais informações veja, por favor, as **Instruções do proprietário - Guia de Utilização**.

Substituição da lâmpada

Uma lâmpada é um produto com tempo de duração limitado. A utilização da lâmpada por períodos prolongados de tempo poderá tornar as imagens mais escuras ou o tom da cor de fraca qualidade. Tenha em atenção que cada lâmpada tem a sua própria duração, pelo que pode haver aquelas que se partem ou fundem pouco tempo depois de começar a usá-las. Recomenda-se que prepare uma nova lâmpada e a substitua atempadamente. Para preparar uma nova lâmpada, contacte o seu representante e, informe-o do número do tipo de lâmpada.

Número tipo <IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135>: SP-LAMP-080

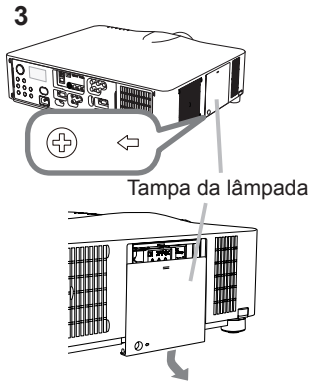
Número tipo <IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145>: SP-LAMP-081

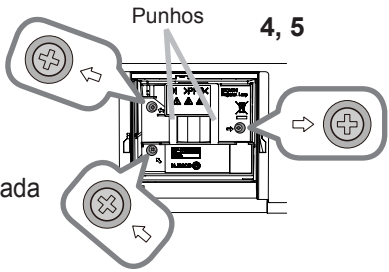
1. Desligue o projector e retire o cabo eléctrico da respectiva tomada. Deixe que a lâmpada arrefeça durante no mínimo 45 minutos.
2. Prepare uma nova lâmpada. Se o projector estiver montado com acessórios de montagem especificados, ou se a lâmpada estiver partida, peça também ao seu representante para substituir a lâmpada.

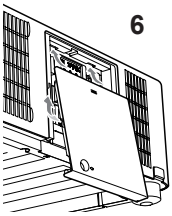
No caso da substituição ser feita por você mesmo, siga o seguinte procedimento.

3. Desaperte o parafuso (assinalado com uma seta) da tampa da lâmpada e depois deslize para baixo e levante a tampa da lâmpada para a remover.
4. Desaperte os 3 parafusos (assinalados com uma seta) da lâmpada e puxe lentamente a lâmpada para fora pelos punhos.
   Nunca solte quaisquer outros parafusos.
5. Introduza uma nova lâmpada e reaperte firmemente os 3 parafusos que ficaram soltos no passo anterior para prendê-la no lugar.
6. Ao unir as partes do encaixe da tampa da lâmpada e do projector, desloque a tampa da lâmpada para trás para o seu lugar. Em seguida aperte firmemente o parafuso da tampa da lâmpada.
7. Ligue o projector e reajuste o temporizador da lâmpada utilizando a função TEMPO LÂMP. no menu OPCAO.

(1) Pressione o botão **MENU** para visualizar um menu.
(2) Seleccione MENU AVANÇADO no menu utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►.
(3) Seleccione OPCAO na coluna da esquerda do menu utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►.
(4) Seleccione TEMPO LÂMP. utilizando o botão ▼/▲, e depois pressione o botão ►. Aparece uma caixa de diálogo.
(5) Pressione o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Isto executa o reajustamento do temporizador da lâmpada.







⚠**PRECAUÇÃO** ►Não toque em nenhum espaço no interior do projector, enquanto se retira a lâmpada.

NOTA • Por favor reajuste o tempo lâmp. apenas quando a lâmpada tiver sido substituída, para obter uma indicação correcta sobre a lâmpada.

PORTUGUÊS

⚠ VOLTAGEM ALTA ⚠ TEMPERATURA ALTA ⚠ PRESSÃO ALTA

⚠**AVISO** ►O projector usa uma lâmpada de vidro de mercúrio de alta pressão. A lâmpada pode quebrar com um ruído alto ou queimar se sacudida ou arranhada, manuseada enquanto quente, ou gasta com o tempo. Observe que cada lâmpada tem um ciclo de vida diferente e pode estourar ou queimar logo que começar a usá-la. Se a lâmpada estourar, podem ser arremessados fragmentos de vidro contra o compartimento da lâmpada ou pode haver escape de gás contendo mercúrio ou pó com pequenas partículas de vidro dos orifícios de ventilação do projector.

►**Como eliminar a lâmpada:** Este produto contém uma lâmpada de mercúrio, não coloque-a no lixo doméstico. Elimine de acordo ocm as leis ambientais.

- Para reciclagem da lâmpada consulte www.lamprecycle.org (nos EUA).
- Para eliminação de produto contcte sua agência de protecção ambiental local ou www.eiae.org (nos EUA) ou www.epsc.ca (no Canadá).

Para obter mais informações contacte seu fornecedor.

Desconectar a ficha de alimentação da parede	• Se a lâmpada quebrar (emitirá um ruído alto quando o fizer), desligue o cabo de alimentação da ficha de parede e obtenha uma lâmpada de substituição de seu fornecedor local. Observe que fragmentos de vidro pode danificar as partes internas do projetor ou causar lesão durante seu manuseio, portanto, não tente limpar o projetor ou substituir a lâmpada sozinho. • Se a lâmpada quebrar (a lâmpada produz um estrondo quando quebra), mantenha a sala bem ventilada e não respire o gás ou pequenas partículas que saem dos orifícios de ventilação do projector e não deixe que o gás atinja os olhos ou a boca. • Antes de substituir a lâmpada, desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Aguarde pelo menos 45 minutos par que a lâmpada resfrie suficientemente. Manusear a lâmpada enquanto estiver quente pode causar queimadura ou danificá-la.
	• Nunca desparafuse excepto os parafusos indicados (marcados por uma seta). • Não abra a tampa da lâmpada ao suspender o projetor dum teto. Isto é perigoso, uma vez que o bulbo da lâmpada quebrou, os fragmentos cairão quando abrir a tampa. Além disso, trabalhar em lugares altos é perigoso, portanto, solicite seu fornecedor que substitua a lâmpada mesmo que o bulbo não esteja quebrado. • Não use o projetor com a tampa da lâmpada removida. Ao substituir a lâmpada verifique se os parafussos sejam apertados com firmeza. Soltar os parafusos pode causar dano ou lesão.
	• Use somente a lâmpada de tipo específico. O uso de uma lâmpada que não atenda às especificações deste modelo pode causar um incêndio, danificar ou reduzir a vida útil deste produto. • Se a lâmpada quebrar logo depois que for usada, é possível que exista problemas eléctricos em algum lugar ao redor da lâmpada. Se isto acontecer, contacte seu fornecedor ou representante de serviço. • Manusei com cuidado: sacudir ou arranhar pode fazer com que o bulbo da lâmpada estoure durante seu uso. • Usar a lâmpada por longos períodos de tempo pode fazer com que fique escura e não acenda ou estoure. Quando as imagens estiverem escuras quando o tom de cor for precário substitua a lâmpada logo que for possível. Não use lâmpadas antigas (usadas); isto pode causar rompimento.

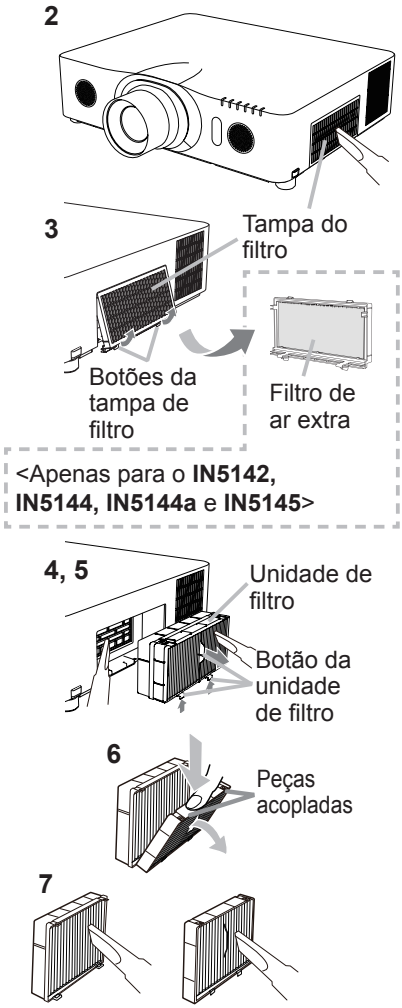
Limpeza e substituição do filtro de ar

Por favor inspeccione e limpe o filtro de ar periodicamente. Quando os indicadores ou uma mensagem solicitarem que limpe o filtro de ar, faça-o logo que possível. A unidade de filtro com 2 folhas de filtros encontra-se no interior da tampa do filtro. Além disso, o filtro de ar extra está colocado no lado interno da tampa do filtro do **IN5142**, **IN5144, IN5144a** e **IN5145**. Se um dos filtros estiver danificado ou demasiado sujo, substitua o conjunto de filtros completo por um novo. Requisite ao seu representante um conjunto de filtros com o seguinte número de tipo quando comprar um novo.

Número tipo <IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135>: SP-FILTER-02

Número tipo <IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145>: SP-FILTER-03

1. Desligue o projetor e retire o cabo de alimentação. Permita que o projetor resfrie adequadamente.
2. Use o aspirador na tampa de filtro e ao seu redor.
3. Pegue e puxe para cima os botões da tampa do filtro para o retirar.
4. Pressione ligeiramente os botões do lado inferior para desbloquear o lado inferior do filtro. Puxe o botão central para retirar o filtro.
5. Use um aspirador para a ventilação de filtro do projector e para o lado exterior da unidade de filtro.
6. O filtro consiste em duas partes. Pressione em torno das partes de bloqueio para desbloquear e, de seguida, separe as duas partes.
7. Utilize um aspirador para o lado interior de cada parte do filtro para as limpar. Se os filtros estiverem danificados ou muito gastos, substitua-os por novos.
8. Combine as duas partes para montar novamente o filtro.
9. Coloque a unidade de filtro de volta no projetor.



(continua na página seguinte)

PORTUGUÊS

10. Coloque a tampa do filtro de volta no lugar.

11. Ligue o projetor e reajuste o tempo do filtro com o item TEMPO FILTRO no MENU FAC.
    (1) Prima o botão **MENU** para exibir um menu.
    (2) Direccione para TEMPO FILTRO com o botão ▲/▼ e depois prima o botão ► (ou **ENTER** / **RESET**). Aparece uma caixa de diálogo.
    (3) Prima o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Executa o reajuste do tempo do filtro.

⚠**AVISO** ►Antes de cuidar do filtro de ar, certifique-se de que o cabo de alimentação não está ligado, e depois deixe o projector arrefecer o suficiente.
►Utilize unicamente o filtro de ar do tipo especificado. Não utilize o projector com o filtro de ar e a cobertura do filtro retirados. Isto poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projector.
►Limpe o filtro de ar periodicamente. Se o filtro de ar ficar obstruído pelo pó ou outras substâncias, a temperatura interna aumentará, a qual poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projector.

NOTA • Por favor reajuste o temporizador do filtro unicamente quando tenha limpo ou substituído o filtro de ar, para obter uma indicação correcta sobre o filtro de ar.
• O projector poderá indicar a mensagem tal como “VERIFIQUE O FLUXO DE AR” ou desligar o projector, para evitar a subida do nível do aquecimento interno.

Especificações

Item	Especificação
Nome do produto	Projector de cristal líquido
Painel de cristal líquido	**IN5132, IN5142:** 786.432 pixels (1024 horizontais x 768 verticais) **IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a:** 1.024.000 pixels (1280 horizontais x 800 verticais) **IN5135, IN5145:** 2.304.000 pixels (1920 horizontais x 1200 verticais)
Lâmpada	**IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135:** 245W UHP **IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145:** 330W UHP
Altifalante	8 W x 2
Alimentação/ Corrente nominal	**IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135:** CA de 100-120 V: 3,8 A, CA de 220-240 V: 1,9 A **IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145:** CA de 100-120 V: 4,9 A, CA de 220-240 V: 2,4 A
Consumo	**IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135:** CA de 100-120 V: 375 W, CA de 220-240 V: 355 W **IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145:** CA de 100-120 V: 480 W, CA de 220-240 V: 455 W
Temperaturas-limite	**IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135:** 0 ~ 40 °C (funcionamento) **IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145:** 0 ~ 45 °C (funcionamento) * Quando o projector é utilizado a altitudes elevadas, mesmo com o **IN5142**, **IN5144, IN5144a** ou **IN5145**, a vida útil dos componentes ópticos pode ser menor devido a temperaturas periféricas superiores a cerca de 40 °C. É recomendado reduzir o mais possível a temperatura.
Dimensões	498 (larg.) x 135 (alt.) x 396 (prof.) mm * Não inclui as peças salientes. Consulte a figura **F-5** no fim destas instruções.
Peso	**IN5132, IN5134, IN5134a:** aprximadament 8,3 kg **IN5135:** aprximadament 8,6 kg **IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145:** aprximadament 8,7 kg

(continua na página seguinte)

Especificações (continuação)

Item	Especificação
Portas	**COMPUTER IN1** ..... D-sub de 15 pinos mini jack x1 **COMPUTER IN2** (H, V, G/Y, B/Cb/Pb, R/Cr/Pr) ..... BNC x5 **HDMI 1** ..... Conector HDMI x1 **HDMI 2** ..... Conector HDMI x1 **MONITOR OUT** ..... D-sub de 15 pinos mini jack x1 **COMPONENT** (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ..... RCA x3 **S-VIDEO** ..... Mini jack DIN de 4 pinos x1 **VIDEO** ..... RCA x1 **AUDIO IN1** ..... 3,5 mm (estéreo), mini-jack x1 **AUDIO IN2** ..... 3,5 mm (estéreo), mini-jack x1 **AUDIO IN3 (L, R)** ..... RCA x2 **AUDIO OUT (L, R)** ..... RCA x2 **USB TYPE A** ..... conector USB tipo A x2 **USB TYPE B** ..... conector USB tipo B x1 **CONTROL** ..... D-sub de 9 pinos plug x1 **LAN** ..... jack RJ45 x1 **REMOTE CONTROL IN** ..... 3,5 mm (estéreo), mini-jack x1 **REMOTE CONTROL OUT** .... 3,5 mm (estéreo), mini-jack x1
Peças opcionais	**Lâmpada:** SP-LAMP-080 <IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135> SP-LAMP-081 <IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145> **Conjunto de filtros:** SP-FILTER-02 <IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135> SP-FILTER-03 <IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145> **Unidade da lente:** LENS-069 (Lente de curta distância fixa) LENS-070 (Lente de curta distância) LENS-071 (Lente de média distância) LENS-072 (Lente de longa distância) LENS-073 (Lente de ultra longa distância) **Adaptador USB sem fios:** SP-DONGLE-USB * Para informação adicional, por favor consulte o seu representante.

Solução de problemas - Garantia e Assistência Pós-Vendas

Na eventualidade de ocorrer uma operação anormal (tal como fumo, odor estranho ou som excessivo), interrompa imediatamente a utilização do projector. De outro modo, caso surja algum problema com o projector, primeiro reporte-se à “Solução de problemas” nas **Instruções do proprietário - Guia de Utilização**, **Guia de Empilhamento Instantâneo** e **Guia de Rede**, e então execute as verificações sugeridas.
Se isso não solucionar o problema, contacte o representante ou empresa de assistência Assim, obterá informações sobre o modo como a garantia será aplicada.
Por favor consulte as seguintes páginas da Internet onde poderá encontrar a informação mais recente para este projector.

Informação produtos e manuais :	**www.infocus.com/support**

PORTUGUÊS

NOTA • As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio.
• As ilustrações neste manual servem apenas para fins ilustrativos. Estas podem divergir ligeiramente do seu projector.
• O fabricante não se responsabiliza por quaisquer erros que possam surgir neste manual.
• A reprodução, transmissão ou utilização deste documento ou do seu conteúdo não é permitida sem autorização expressa por escrito.

Reconhecimento de marca
• Mac®, Macintosh® e Mac OS® são marcas comerciais registadas da Apple Inc.
• Pentium® é uma marca comercial registada da Intel Corp.
• Adobe® e Acrobat®, Reader® são marcas comerciais registadas da Adobe Systems Incorporated.
• Microsoft®, Internet Explorer®, Windows®, Windows NT® e Windows Vista® são marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou noutros países.
• HDMI™, o logótipo HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da HDMI Licensing LLC. nos Estados Unidos e outros países.
• Blu-ray Disc™ e Blu-ray™ são marcas registadas da Blu-ray Disc Association.
Todas as outras marcas são de propriedade de seus respectivos proprietários.

Contrato de licença do utilizador final para o software do projector
• Software no projector consiste no número plural de módulos de software independentes e aí residem os nossos direitos de autor e/ou direitos de autor de terceiros para cada um desses módulos de software.
• Certifique-se de lê “Contrato de licença do utilizador final para o software do projector” (próxima página).

Contrato de licença do utilizador final para o software do projector

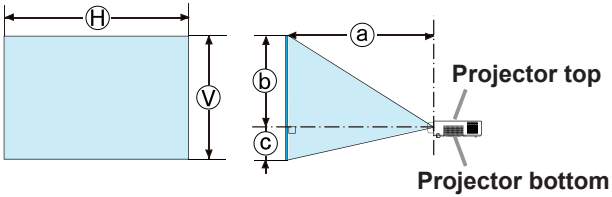
Software no projector consiste no número plural de módulos de software independentes e aí residem os nossos direitos de autor e/ou direitos de autor de terceiros para cada um desses módulos de software. O projector também utiliza módulos de software que desenvolvemos e/ou produzimos. E aí residem os nossos direitos de autor e propriedade intelectual para esse software e itens relacionados mas não limitados aos documentos relacionados com o software.

Os direitos acima estão protegidos pela lei de direitos de autor e outras leis aplicáveis. E o projector utiliza módulos de software licenciados como freeware de acordo com GNU General Public License Version 2 e GNU Lesser General Public License Version 2.1 estabelecidas pela Free Software Foundation, Inc. (E.U.A.) ou contratos de licença para cada software.

Consulte a página de Internet seguinte para contratos de licença para tais módulos de software e outro software: http://www.infocus.com

Em caso de dúvidas, contacte o seu revendedor relativamente ao software licenciado. Consulte os contratos de licença de cada software nas páginas seguintes e contratos de licença de cada software na página de Internet para detalhes sobre as condições da licença e assim por diante. (Uma vez que os contratos de licença seguintes são estabelecidos por terceiros, estes são declarados no inglês original.)

Uma vez que o programa (módulo de software) é licenciado gratuitamente, o programa é fornecido tal como está sem qualquer tipo de garantia, expressa ou implícita, até ao limite permitido pela lei aplicável. E não nos responsabilizamos nem compensamos por qualquer tipo de perda (incluindo mas não limitado a perda de dados, perda de precisão ou perda de compatibilidade com a interface entre outros programas) pelo software em questão e/ou utilização do software em questão até ao limite permitido pela lei aplicável.



Ⓗ x Ⓥ : Screen size
ⓐ : Projection distance (from the front of the projector unit)
ⓑ , ⓒ : Screen height

T-1 IN5132/IN5132c with LENS-070

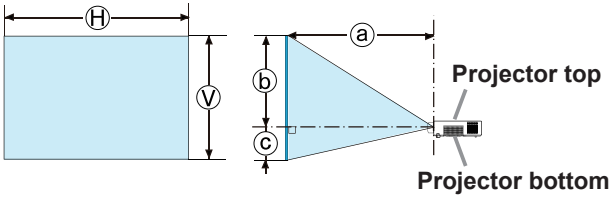
(1024 x 768, ±10%)

Screen type	4 : 3										16 : 9									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ		Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0.6	0.5	0.9	37	1.4	55	51	20	-6	-2	0.7	0.4	1.0	40	1.5	60	50	20	-12	-5
40	0.8	0.6	1.2	49	1.9	73	69	27	-8	-3	0.9	0.5	1.3	53	2.0	79	66	26	-17	-7
50	1.0	0.8	1.5	61	2.3	91	86	34	-10	-4	1.1	0.6	1.7	66	2.5	99	83	33	-21	-8
60	1.2	0.9	1.8	73	2.8	109	103	41	-11	-5	1.3	0.7	2.0	79	3.0	119	100	39	-25	-10
70	1.4	1.1	2.1	84	3.2	127	120	47	-13	-5	1.5	0.9	2.3	92	3.5	138	116	46	-29	-11
80	1.6	1.2	2.4	96	3.7	145	137	54	-15	-6	1.8	1.0	2.7	105	4.0	158	133	52	-33	-13
90	1.8	1.4	2.8	108	4.1	163	154	61	-17	-7	2.0	1.1	3.0	118	4.5	177	149	59	-37	-15
100	2.0	1.5	3.1	120	4.6	181	171	68	-19	-8	2.2	1.2	3.3	131	5.0	197	166	65	-42	-16
150	3.0	2.3	4.6	180	6.9	271	257	101	-29	-11	3.3	1.9	5.0	196	7.5	295	249	98	-62	-25
200	4.1	3.0	6.1	239	9.2	361	343	135	-38	-15	4.4	2.5	6.6	261	10.0	393	332	131	-83	-33
250	5.1	3.8	7.6	299	11.5	451	429	169	-48	-19	5.5	3.1	8.3	326	12.5	491	415	163	-104	-41
300	6.1	4.6	9.1	359	13.7	541	514	203	-57	-23	6.6	3.7	9.9	391	15.0	589	498	196	-125	-49
600	12.2	9.1	18.2	716	27.5	1081	1029	405	-114	-45	13.3	7.5	19.8	780	29.9	1178	996	392	-249	-98

T-2 IN5142/IN5142c with LENS-071

(1024 x 768, ±10%)

Screen type	4 : 3										16 : 9									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ		Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0.6	0.5	0.9	37	1.9	73	46	18	0	0	0.7	0.4	1.0	40	2.0	80	44	17	-6	-2
40	0.8	0.6	1.2	49	2.5	97	61	24	0	0	0.9	0.5	1.4	53	2.7	106	58	23	-8	-3
50	1.0	0.8	1.6	61	3.1	121	76	30	0	0	1.1	0.6	1.7	67	3.4	132	73	29	-10	-4
60	1.2	0.9	1.9	73	3.7	146	91	36	0	0	1.3	0.7	2.0	80	4.0	159	87	34	-12	-5
70	1.4	1.1	2.2	86	4.3	170	107	42	0	0	1.5	0.9	2.4	93	4.7	185	102	40	-15	-6
80	1.6	1.2	2.5	98	4.9	194	122	48	0	0	1.8	1.0	2.7	106	5.4	211	116	46	-17	-7
90	1.8	1.4	2.8	110	5.5	218	137	54	0	0	2.0	1.1	3.0	120	6.0	238	131	51	-19	-7
100	2.0	1.5	3.1	122	6.2	242	152	60	0	0	2.2	1.2	3.4	133	6.7	264	145	57	-21	-8
150	3.0	2.3	4.6	183	9.2	363	229	90	0	0	3.3	1.9	5.1	199	10.0	396	218	86	-31	-12
200	4.1	3.0	6.2	244	12.3	484	305	120	0	0	4.4	2.5	6.7	266	13.4	527	291	114	-42	-16
250	5.1	3.8	7.7	305	15.4	605	381	150	0	0	5.5	3.1	8.4	332	16.7	659	363	143	-52	-20
300	6.1	4.6	9.3	366	18.4	725	457	180	0	0	6.6	3.7	10.1	398	20.1	790	436	172	-62	-25
600	12.2	9.1	18.6	731	36.8	1450	914	360	0	0	13.3	7.5	20.2	796	40.1	1580	872	343	-125	-49



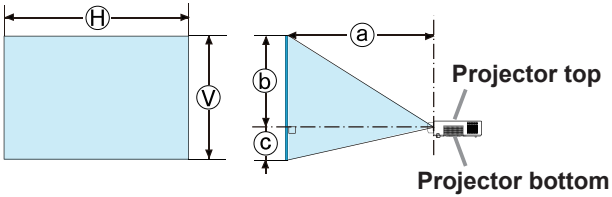
Ⓗ x Ⓥ : Screen size
ⓐ : Projection distance (from the front of the projector unit)
ⓑ , ⓒ : Screen height

T-3 IN5134/IN5134a/IN5134c with LENS-070 (1280 x 800, ±10%)

Screen type	16 : 10										4 : 3									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ		Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0.6	0.4	1.0	39	1.5	58	50	20	-10	-4	0.6	0.5	1.1	44	1.7	66	57	23	-11	-5
40	0.9	0.5	1.3	52	2.0	77	67	26	-13	-5	0.8	0.6	1.5	58	2.2	87	76	30	-15	-6
50	1.1	0.7	1.6	64	2.4	96	84	33	-17	-7	1.0	0.8	1.8	73	2.8	109	95	38	-19	-8
60	1.3	0.8	2.0	77	2.9	115	101	40	-20	-8	1.2	0.9	2.2	87	3.3	131	114	45	-23	-9
70	1.5	0.9	2.3	89	3.4	135	118	46	-24	-9	1.4	1.1	2.6	101	3.9	152	133	53	-27	-11
80	1.7	1.1	2.6	102	3.9	154	135	53	-27	-11	1.6	1.2	2.9	115	4.4	174	152	60	-30	-12
90	1.9	1.2	2.9	115	4.4	173	151	60	-30	-12	1.8	1.4	3.3	130	5.0	195	171	68	-34	-14
100	2.2	1.3	3.2	127	4.9	192	168	66	-34	-13	2.0	1.5	3.7	144	5.5	217	191	75	-38	-15
150	3.2	2.0	4.8	191	7.3	287	252	99	-50	-20	3.0	2.3	5.5	216	8.3	325	286	113	-57	-23
200	4.3	2.7	6.4	254	9.7	383	337	132	-67	-26	4.1	3.0	7.3	287	11.0	433	381	150	-76	-30
250	5.4	3.4	8.0	317	12.1	478	421	166	-84	-33	5.1	3.8	9.1	359	13.7	541	476	188	-95	-38
300	6.5	4.0	9.7	380	14.6	573	505	199	-101	-40	6.1	4.6	10.9	430	16.5	649	572	225	-114	-45
600	12.9	8.1	19.3	759	29.1	1146	1010	397	-202	-79	12.2	9.1	21.8	859	32.9	1297	1143	450	-229	-90

T-4 IN5144/IN5144a/IN5144c with LENS-071 (1280 x 800, ±10%)

Screen type	16 : 10										4 : 3									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ		Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0.6	0.4	1.0	39	2.0	78	45	18	-4	-2	0.6	0.5	1.1	44	2.2	88	51	20	-5	-2
40	0.9	0.5	1.3	52	2.6	103	60	24	-6	-2	0.8	0.6	1.5	59	3.0	117	68	27	-7	-3
50	1.1	0.7	1.6	65	3.3	129	75	29	-7	-3	1.0	0.8	1.9	73	3.7	146	85	33	-8	-3
60	1.3	0.8	2.0	78	3.9	154	90	35	-9	-4	1.2	0.9	2.2	88	4.4	175	102	40	-10	-4
70	1.5	0.9	2.3	91	4.6	180	105	41	-10	-4	1.4	1.1	2.6	103	5.2	204	119	47	-12	-5
80	1.7	1.1	2.6	104	5.2	206	120	47	-12	-5	1.6	1.2	3.0	117	5.9	233	135	53	-14	-5
90	1.9	1.2	3.0	117	5.9	231	135	53	-13	-5	1.8	1.4	3.4	132	6.6	262	152	60	-15	-6
100	2.2	1.3	3.3	129	6.5	257	150	59	-15	-6	2.0	1.5	3.7	147	7.4	291	169	67	-17	-7
150	3.2	2.0	4.9	194	9.8	385	224	88	-22	-9	3.0	2.3	5.6	220	11.1	436	254	100	-25	-10
200	4.3	2.7	6.6	259	13.0	513	299	118	-30	-12	4.1	3.0	7.4	293	14.7	580	339	133	-34	-13
250	5.4	3.4	8.2	323	16.3	641	374	147	-37	-15	5.1	3.8	9.3	366	18.4	725	423	167	-42	-17
300	6.5	4.0	9.8	388	19.5	769	449	177	-45	-18	6.1	4.6	11.1	439	22.1	870	508	200	-51	-20
600	12.9	8.1	19.7	775	39.0	1537	897	353	-90	-35	12.2	9.1	22.3	877	44.2	1740	1016	400	-102	-40

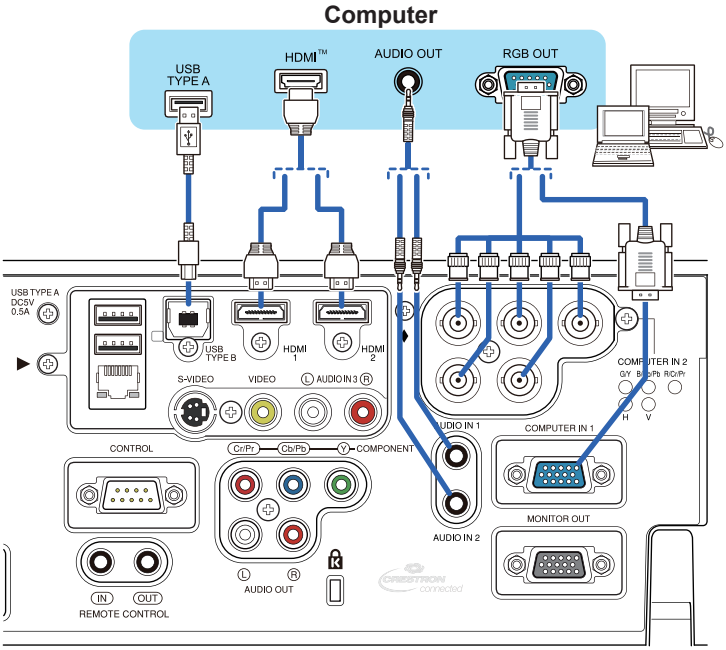


Ⓗ x Ⓥ : Screen size
ⓐ : Projection distance (from the front of the projector unit)
ⓑ , ⓒ : Screen height

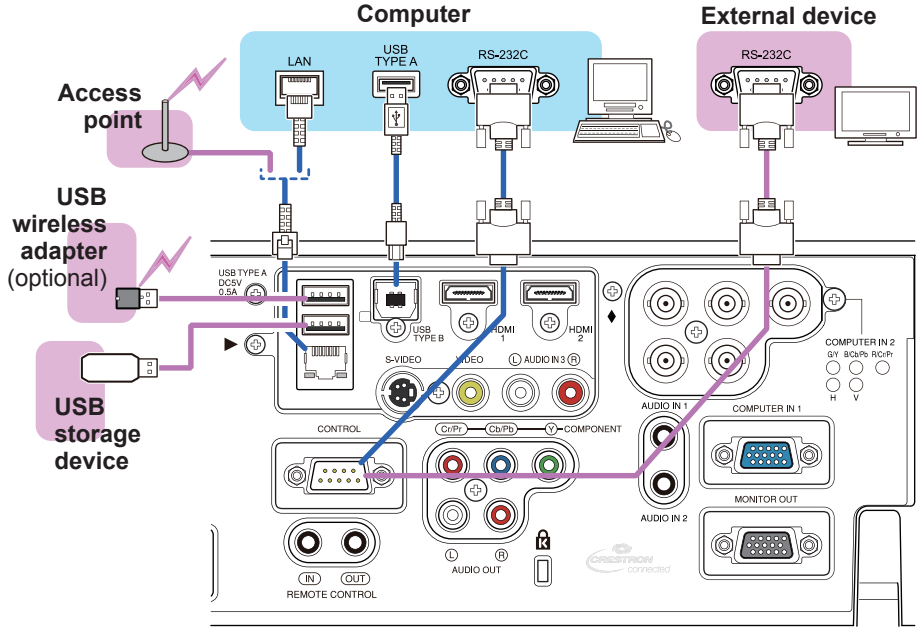
T-5 IN5135/IN5135c/IN5145/IN5145c with LENS-071 (1920 x 1200, ±10%)

Screen type	16 : 10										4 : 3									
	Screen size		Projection distance				Screen height				Screen size		Projection distance				Screen height			
	Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ		Ⓗ	Ⓥ	ⓐ min.		ⓐ max.		ⓑ		ⓒ	
(inch)	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch	m	m	m	inch	m	inch	cm	inch	cm	inch
30	0.6	0.4	1.0	38	1.9	76	45	18	-4	-2	0.6	0.5	1.1	43	2.2	86	51	20	-5	-2
40	0.9	0.5	1.3	51	2.6	101	60	24	-6	-2	0.8	0.6	1.5	58	2.9	114	68	27	-7	-3
50	1.1	0.7	1.6	64	3.2	126	75	29	-7	-3	1.0	0.8	1.8	72	3.6	143	85	33	-8	-3
60	1.3	0.8	1.9	76	3.8	151	90	35	-9	-4	1.2	0.9	2.2	86	4.3	171	102	40	-10	-4
70	1.5	0.9	2.3	89	4.5	176	105	41	-10	-4	1.4	1.1	2.6	100	5.1	200	119	47	-12	-5
80	1.7	1.1	2.6	101	5.1	202	120	47	-12	-5	1.6	1.2	2.9	115	5.8	228	135	53	-14	-5
90	1.9	1.2	2.9	114	5.8	227	135	53	-13	-5	1.8	1.4	3.3	129	6.5	256	152	60	-15	-6
100	2.2	1.3	3.2	127	6.4	252	150	59	-15	-6	2.0	1.5	3.6	143	7.2	285	169	67	-17	-7
150	3.2	2.0	4.8	190	9.6	377	224	88	-22	-9	3.0	2.3	5.5	215	10.8	427	254	100	-25	-10
200	4.3	2.7	6.4	253	12.8	503	299	118	-30	-12	4.1	3.0	7.3	286	14.5	569	339	133	-34	-13
250	5.4	3.4	8.0	316	16.0	628	374	147	-37	-15	5.1	3.8	9.1	358	18.1	711	423	167	-42	-17
300	6.5	4.0	9.6	379	19.1	754	449	177	-45	-18	6.1	4.6	10.9	429	21.7	853	508	200	-51	-20
600	12.9	8.1	19.3	758	38.3	1507	897	353	-90	-35	12.2	9.1	21.8	859	43.3	1706	1016	400	-102	-40

F-1

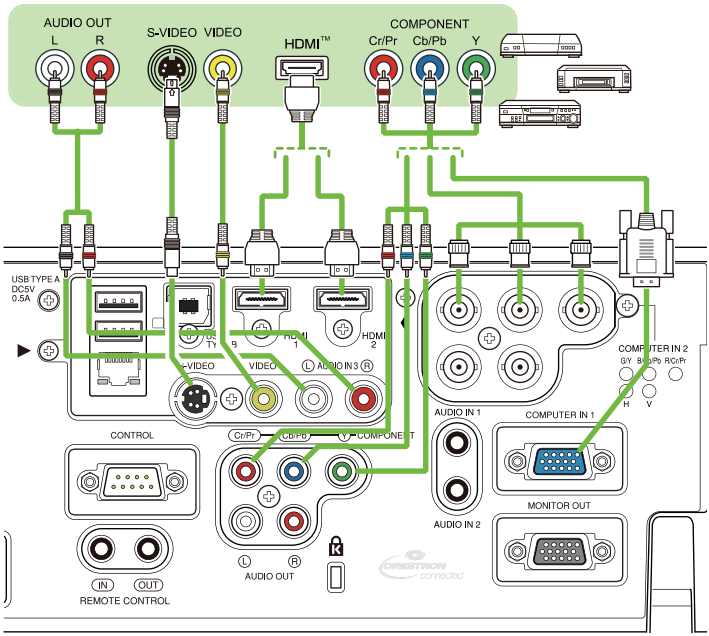

Computer
USB TYPE A
HDMI™
AUDIO OUT
RGB OUT
USB TYPE A DC5V 0.5A
USB TYPE B
HDMI 1
HDMI 2
S-VIDEO
VIDEO
AUDIO IN 3
COMPUTER IN 2
G/Y B/Cb/Pb R/Cr/Pr
H V
AUDIO IN 1
COMPUTER IN 1
CONTROL
Cr/Pr
Cb/Pb
Y
COMPONENT
MONITOR OUT
AUDIO IN 2
AUDIO OUT
IN
OUT
REMOTE CONTROL

F-2

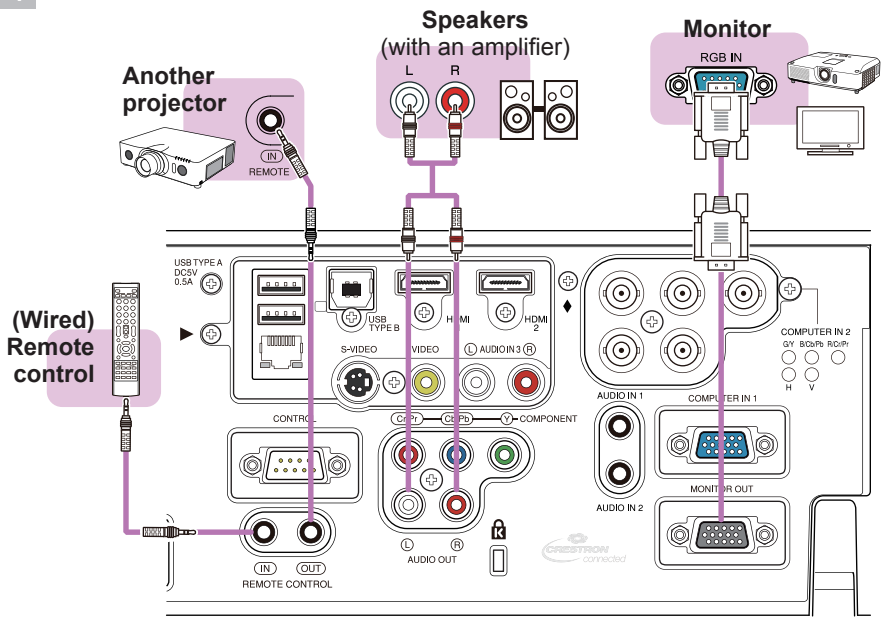

Computer
External device
LAN
USB TYPE A
RS-232C
RS-232C
Access point
USB wireless adapter (optional)
USB storage device
USB TYPE A DC5V 0.5A
USB TYPE B
HDMI 1
HDMI 2
S-VIDEO
VIDEO
AUDIO IN 3
COMPUTER IN 2
G/Y B/Cb/Pb R/Cr/Pr
H V
AUDIO IN 1
COMPUTER IN 1
CONTROL
Cr/Pr
Cb/Pb
Y
COMPONENT
MONITOR OUT
AUDIO IN 2
AUDIO OUT
IN
OUT
REMOTE CONTROL

F-3

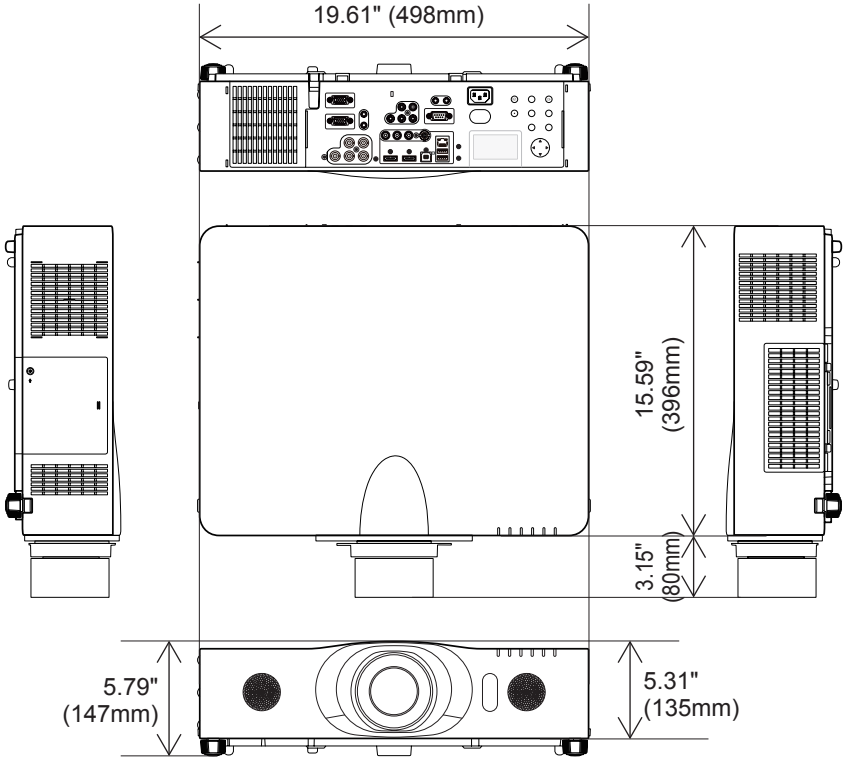
VCR/DVD/Blu-ray Disc™ player



F-4



F-5



GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too. When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights. We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software. Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations. Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by

the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you". Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.
2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change. b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)
These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or

collective works based on the Program. In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring theother work under the scope of this License.
3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
a) Accompany it with the complete corresponding machinereadable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or, b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or, c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.) The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable. If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.
4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further

restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be torefrain entirely from distribution of the Program. If any portion of this section is held invalid or unenforceable underany particular circumstance, the balance of the section is intended toapply and the section as a whole is intended to apply in othercircumstances. It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two

goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY
11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs
If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms. To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied

warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details. You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details. The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items-- whatever suits your program. You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers)
written by James Hacker.
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed. [This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below. When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it. For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights. We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others. Finally,

software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license. Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License.

This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs. When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library. We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing nonfree programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License. In other cases, permission to use a particular library in nonfree programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library. The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you". A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables. The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) "Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library. Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions: a) The modified work must itself be a software library. b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change. c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License. d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility

still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful. (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.) These requirements apply to the modified work as a whole. If dentifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library. In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices. Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy. This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machinereadable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange. If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License. However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables. When

a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law. If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.) Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications. You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things: a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.) b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with. c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution. d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place. e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy. For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in

either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable. It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things: a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above. b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library. If any portion of this

section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances. It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice. This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries
If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License). To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found. <one line to give the library's name and a brief idea of what it does.> Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version. This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details. You should have received a copy of the GNU

Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA. Also add information on how to contact you by electronic and paper mail. You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

GNU ABOUT THE OpenSSL TOOLKIT

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (http://www.openssl.org/). Copyright© 1998-2008 The OpenSSL Project. All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

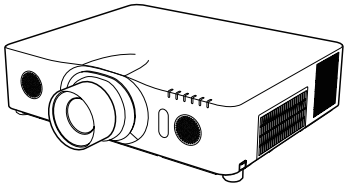
QR82892

Printed in China

Projector

IN5132/IN5142/IN5134/IN5134a/ IN5144/IN5144a/IN5135/IN5145

Instruções do proprietário (detalhado) Guia de Utilização



Obrigado pela compra deste projector.

⚠**AVISO** ►Antes de usar este produto leia o manual. Leia este **Guia da segurança** primeiro. Depois de ler as instruções guarde-o para referência futura.

Sobre este manual

Diversos símbolos são usados neste manual. O significado destes símbolos são descritos a seguir.

⚠**AVISO**	Este símbolo indica a informação que, se ignorada, pode resultar possivelmente em lesão pessoal ou mesmo morte para manuseio incorrecto.
⚠**PRECAUÇÃO**	Este símbolo indica a informação que, se ignorada, pode resultar possivelmente em lesão pessoal ou mesmo morte para manuseio incorrecto.
NOTIFICAÇÃO	Este aviso refere-se a possíveis problemas.
🕮	Consulte as páginas escritas com este símbolo.

NOTA • A informação contida neste manual é sujeita a alterações sem aviso prévio.
• O fabricante não assume responsabilidade por qualquer erro que possa ocorrer neste manual.
• É proibido reproduzir, transmitir ou copiar este documento, total ou parcialmente, sem autorização prévia por escrito.

Reconhecimento de marca

- Mac® é uma marca comercial registada da Apple Inc.
- Windows®, DirectDraw® e Direct3D® são marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou noutros países.
- VESA e DDC são marcas registadas da trademarks of the Video Electronics Standard Association.
- HDMI™, o logótipo HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da HDMI Licensing LLC. nos Estados Unidos e outros países.
- A marca registada PJLink é uma marca com pedido para os direitos de marca registada no Japão, Estados Unidos da América e outros países e zonas.
- Blu-ray Disc™ e Blu-ray™ são marcas registadas da Blu-ray Disc Association.
- DICOM® é a marca comercial registada da National Electrical Manufacturers Association quanto à sua publicação das normas relacionadas com comunicações digitais de informações médicas.

Todas as outras marcas são de propriedade de seus respectivos proprietários.

Conteúdo

Apresentação 3
Características 3
Verificação do conteúdo da embalagem . . . 3
Nomes das peças 4
Projector, Painel de controlo e Indicadores, Portas, Telecomando

Configuração. 7
Esquema. 7
Ligar os seus dispositivos. 10
Apertar os cabos
Apertar a tampa do adaptador 15
Uso da barra de segurança e do encaixe de segurança 15
Conectando a fonte de energia. . . . 16

Telecomando. 17
Colocando as pilhas 17
Usando a função ID REMOTA 17
Mudando a frequência do sinal de telecomando 18
Sobre o sinal de telecomando 18
Utilização como mouse e teclado simples para PC. 19

Monitor de estado. 20
<Apenas para o IN5142, IN5144, IN5144a e IN5145>
Exibição do estado do projector . . . 20
Exibição do registo 22

Ligar/desligar 24
Ligar à corrente 24
Desligar da corrente 24

Funcionamento 25
Ajuste do volume 25
Desligar temporariamente o ecrã e o áudio . . 25
Selecionando um sinal de entrada. . . 26
Selecionando uma razão de aspecto. . . 27
Ajustar o elevador do projector. . . . 28
Ajustar a lente. 29
Ajustando o zoom e o foco, Ajustar a posição da objectiva, Memória da lente
Usando o recurso de ajuste automático. . 31
Ajustando a posição 31
Corrigir distorção. 32
Usando o recurso de aumento 35
Congelar temporariamente a tela . . . 36
Fechar temporariamente a imagem . . . 36
PbyP 37
<Apenas para o IN5135 e IN5145>
Usando a função menu. 39
Indicação em OSD, Itens existentes de cada menu

MENU FAC. 42
Menu CENA 44
Menu IMAGEM. 47
Menu ENTRD 50
Menu AJUSTE 54
Menu AUDIO 57
Menu TELA 59
Menu OPÇÃO. 65
Menu REDE 76
Menu SEGURANÇA 87

Ferramentas de apresentação . . 94
Apresentação SEM PC. 94
Modo miniaturas, Modo Ecrã Inteiro, Modo diapositivos, Lista de reprodução
Monitor USB 104
Iniciar o Monitor USB, Menu do botão direito, Menu Flutuante, Janela Opções

Manutenção 108
Substituir a lâmpada 108
Limpeza e substituição do filtro de ar . 110
Outros cuidados 112

Solução de problemas 113
Avisos exibidos no monitor de estado . . 113
<Apenas para o IN5142, IN5144, IN5144a e IN5145>
Mensagens relacionadas 113
Em relação às lâmpadas indicadoras . . 115
Reajustar todas as configurações . . 117
Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento 118

Especificações 123

Apresentação

Características

O projector proporciona-lhe uma ampla utilização através das seguintes funções.

- ✓ As portas **HDMI** podem suportar diverso equipamento de imagem que possua uma interface digital para obter imagens mais nítidas num ecrã.
- ✓ A lâmpada de forte brilho e o sistema óptico de elevada qualidade podem responder às exigências de utilizações profissionais.
- ✓ Algumas unidades das lentes opcionais e uma funcionalidade de troca de lentes de uma ampla variedade permitirão a instalação do produto sempre que pretender.
- ✓ O obturador da lente pode ocultar as suas operações internas e irá ajudá-lo nas suas apresentações.
- ✓ A variedade de portas de I/O abrange potencialmente qualquer cenário comercial.

Verificação do conteúdo da embalagem

Consulte a secção **Embalagem dos Componentes** nas **Instruções do proprietário (conciso)**. Seu projector deve acompanha os itens mostrados aqui. Contacte imediatamente o seu representante se faltarem alguns itens.

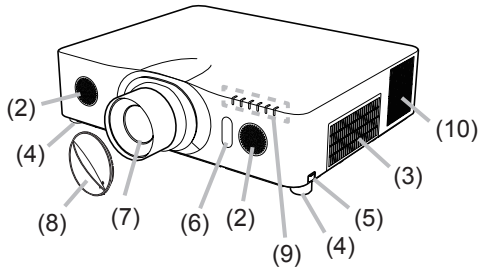
⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca. Se for engolida, procure imediatamente atendimento médico de emergência.

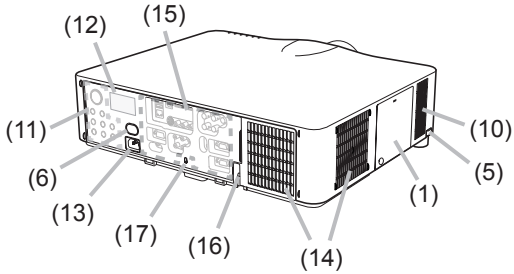
NOTA • Mantenha os materiais de embalagens originais para transporte futuro. Verifique se usa os materiais originais de embalagem ao mover o projector. Tenha cuidado especial com a lente.
• O projector pode fazer um ruído quando inclinado, movido ou abanado, uma vez que foi deslocada uma aba no interior do projector que é utilizada para controlar o fluxo de ar. Isto não se trata de uma falha ou avaria.

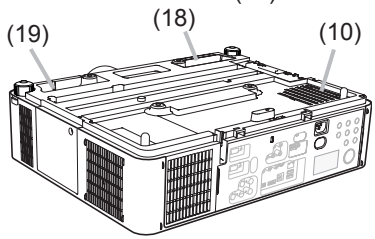
Nomes das peças

Projector

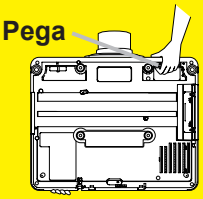
(1) Tampa da lâmpada (📖*108*)
A lâmpada fica dentro do aparelho.
(2) Altifalantes (x2) (📖*25*, *57*)
(3) Tampa de filtro (📖*110*)
O filtro de ar e entrada de ventilação ficam dentro do aparelho.
(4) Pedal do elevador (x2) (📖*28*)
(5) Botões do elevador (x2) (📖*28*)
(6) Sensores remotos (x2) (📖*18, 71*)
(7) Lente
(8) Tampa da lente
(9) Indicadores (📖*5*)
(10) Entrada de ventilações
(11) Painel de controle (📖*5*)
(12) Monitor de estado (📖*20*)
<Apenas para o **IN5142, IN5144, IN5144a e IN5145**>
(13) **AC IN** (Entrada AC) (📖*16*)
(14) Entradas de ventilação
(15) Portas (📖*5*)
(16) Barra de segurança (📖*15*)
(17) Fenda de segurança (📖*15*)
(18) Pega (📖*abaixo*)
(19) Barra de protecção (📖*15*)







⚠**AVISO** ►Não abra ou remova qualquer parte do produto, a não ser que instruído pelo manual.
►Não sujeite o projector a condições instáveis.
►Não aplique choques ou pressões a este produto. Coloque as suas mãos na pega da parte inferior do projector quando transporta o projector. Retire quaisquer acessórios do projector, incluindo o cabo de alimentação e cabos, quando transportar o projector.
►Enquanto a lâmpada estiver acesa, não olhe directamente para a objectiva nem para as aberturas no projector.

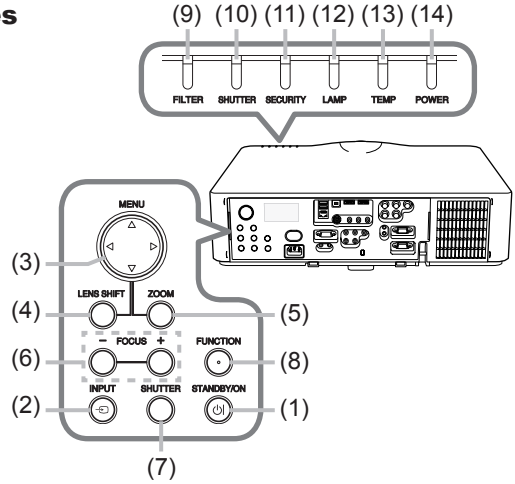


⚠**PRECAUÇÃO** ►Não toque ao redor da tampa da lente e ventilações de exaustão exatamente durante ou depois de seu uso uma vez que o aparelho está quente.
►Não fixe nada à lente, excepto a tampa da lente deste projector pois poderia causar danos na lente, tal como o derretimento da mesma.

(continua na página seguinte)

Nomes das peças (continuação)

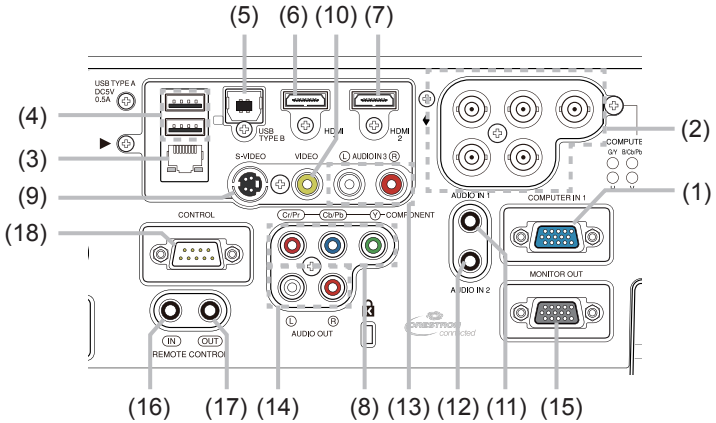
Painel de controlo e Indicadores



(1) Botão **STANDBY/ON** (📖*24*)
(2) Botão **INPUT** (📖*26, 39*)
(3) Botão **MENU** (📖*39*)
(4) Botão **LENS SHIFT** (📖*29*)
(5) Botão **ZOOM** (📖*29*)
(6) Botões **FOCUS - / +** (📖*29*)
(7) Botão **SHUTTER** (📖*36*)
(8) Botão **FUNCTION** (📖*22, 29*)
(9) Indicador **FILTER** (📖*117*)
(10) Indicador **SHUTTER** (📖*36*)
(11) Indicador **SECURITY** (📖*93*)
(12) Indicador **LAMP** (📖*115, 116*)
(13) Indicador **TEMP** (📖*115, 116*)
(14) Indicador **POWER** (📖*24, 115, 116*)

Portas (📖*10 ~ 14*)

(1) Porta **COMPUTER IN1**
(2) Portas **COMPUTER IN2** (**G/Y**, **B/Cb/Pb**, **R/Cr/Pr**, **H, V**)
(3) Porta **LAN**
(4) Portas **USB TYPE A**
(5) Porta **USB TYPE B**
(6) Porta **HDMI 1**
(7) Porta **HDMI 2**
(8) Portas **COMPONENT** (**Y**,**Cb/Pb**, **Cr/Pr**)
(9) Porta **S-VIDEO**
(10) Porta **VIDEO**
(11) Porta **AUDIO IN1**
(12) Porta **AUDIO IN2**
(13) Portas **AUDIO IN3** (**L, R**)
(14) Portas **AUDIO OUT** (**L, R**)
(15) Porta **MONITOR OUT**
(16) Porta **REMOTE CONTROL IN**
(17) Porta **REMOTE CONTROL OUT**
(18) Porta **CONTROL**

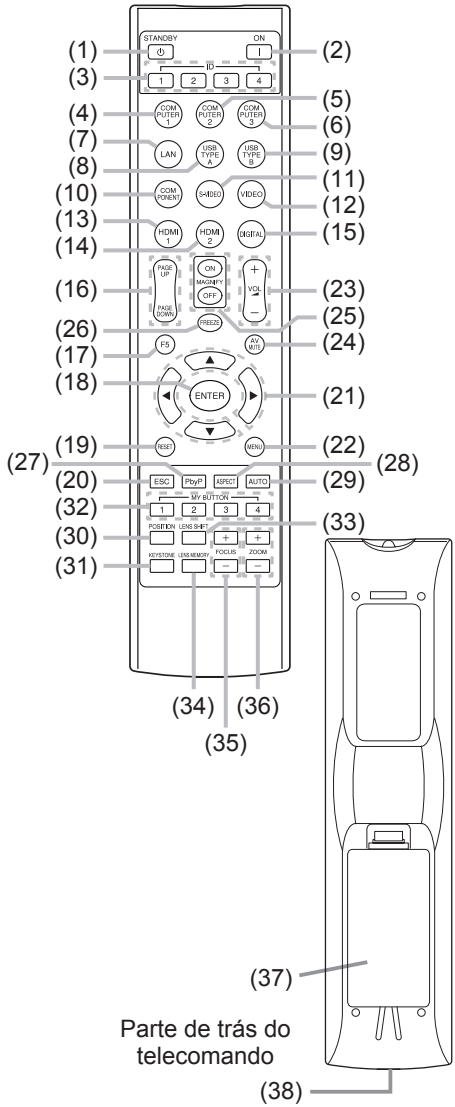


(continua na página seguinte)

Nomes das peças (continuação)

Telecomando

(1) Botão **STANDBY** (📖*24*)
(2) Botão **ON** (📖*24*)
(3) Botões **ID - 1** / **2** / **3** / **4** (📖*17*)
(4) Botão **COMPUTER 1** (📖*26*)
(5) Botão **COMPUTER 2** (📖*26*)
(6) Botão **COMPUTER 3** *
(7) Botão **LAN** (📖*26*)
(8) Botão **USB TYPE A** (📖*26*)
(9) Botão **USB TYPE B** (📖*26*)
(10) Botão **COMPONENT** (📖*26*)
(11) Botão **S-VIDEO** (📖*26*)
(12) Botão **VIDEO** (📖*26*)
(13) Botão **HDMI 1** (📖*26*)
(14) Botão **HDMI 2** (📖*26*)
(15) Botão **DIGITAL** *
(16) Botões **PAGE UP** / **PAGE DOWN** (📖*19, 96*)
(17) Botão **F5** (📖*18, 19*)
(18) Botão **ENTER** (📖*19, 22, 39*)
(19) Botão **RESET** (📖*39*)
(20) Botão **ESC** (📖*19, 39*)
(21) ▲/▼/◀/▶ botões cursor
(22) Botão **MENU** (📖*39*)
(23) Botões **VOL +** / **-** (📖*25*)
(24) Botão **AV MUTE** (📖*25*)
(25) Botões **MAGNIFY ON** / **OFF** (📖*35*)
(26) Botão **FREEZE** (📖*36*)
(27) Botão **PbyP** ○ (📖*37*)
(28) Botão **ASPECT** (📖*27*)
(29) Botão **AUTO** (📖*31*)
(30) Botão **POSITION** (📖*30, 31, 40*)
(31) Botão **KEYSTONE** (📖*32*)
(32) Botões **MY BUTTON - 1**, **2**, **3**, **4** (📖*68*)
(33) Botão **LENS SHIFT** (📖*29*)
(34) Botão **LENS MEMORY** (📖*30*)
(35) Botões **FOCUS +** / **-** (📖*29*)
(36) Botões **ZOOM +** / **-** (📖*29*)
(37) Tampa da bateria (📖*17*) (38) Porta do telecomando com fios (📖*14*)

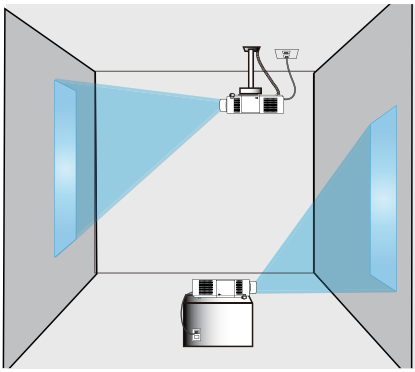


NOTA • Qualquer botão marcado com "*" não é suportado neste projector (📖*114*).
• Qualquer botão assinalado com "○" está disponível apenas para o **IN5135** e **IN5145**.
• Sempre que prime qualquer botão (excepto botões **ID**), o botão **ID** do número ID actualmente seleccionado irá acender (📖*17*).

Configuração

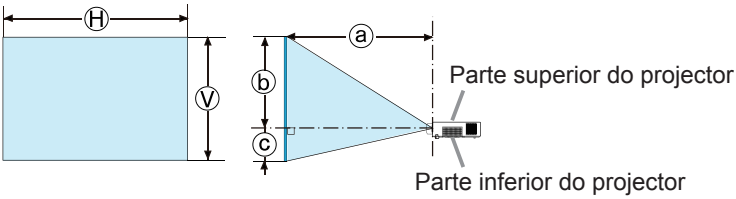
Instale o projector de acordo com o ambiente e forma como este irá ser utilizado.

No caso de instalação num local especial, tal como a montagem no tecto, poderão ser necessários os acessórios de fixação especificados (📖**Especificações** nas **Instruções do proprietário (conciso)**) e serviço. Antes de instalar o projector, consulte o seu revendedor acerca da instalação.



Esquema

Consulte os quadros **T-1** a **T-5**, na contra-capa da **Instruções do proprietário (conciso)**, assim como o que se segue para determinar o tamanho do ecrã e a distância de projecção. Os valores apresentados na tabela são calculados para um ecrã de tamanho total.



Ⓗ × Ⓥ : Tamanho do ecrã
ⓐ : Distância de projecção
(na parte frontal da unidade do projector)
ⓑ , ⓒ : Altura do ecrã

(continua na página seguinte)

Esquema (continuação)

⚠**AVISO** ►**Coloque o projector num local onde possa aceder facilmente à tomada de corrente.** Se ocorrer uma anomalia, desligue imediatamente o projector da ficha. Caso contrário, poderia ocorrer um incêndio ou choque eléctrico.

►**Não sujeite o projector a condições instáveis.** Se o projector cair ou for derrubado, isso pode resultar em lesões ou danos no projector e nos objectos circundantes. Usar um projector danificado pode resultar em incêndio e/ou choque eléctrico.

- Não coloque o projector em locais instáveis, tais como superfícies inclinadas, locais sujeitos a vibração, em cima de uma mesa ou carrinho oscilante, ou numa superfície que seja mais pequena do que o projector.
- Não coloque o projector em pé de lado, de frente ou de trás.
- Não fixe nem coloque nada no projector, excepto se especificado em contrário nas instruções.
- Não utilize quaisquer acessórios de fixação além dos acessórios especificados pelo fabricante. Leia e guarde o manual de utilizador dos acessórios de fixação utilizados.
- Para instalações especiais, tais como montagens em tectos, consulte o seu distribuidor antecipadamente.
- Apenas os modelos **IN5142**, **IN5144**, **IN5144a** e **IN5145** podem ser instalados em qualquer direcção com os acessórios de montagem especificados. Consulte o seu revendedor para efectuar essa instalação especial.
- Coloque as suas mãos na pega da parte inferior do projector quando transporta o projector. Retire quaisquer acessórios do projector, incluindo o cabo de alimentação e cabos, quando transportar o projector.

►**Não instale o projector perto de objectos termo-condutores ou inflamáveis.** Esse tipo de objectos, quando aquecidos pelo projector, pode resultar em incêndio ou queimaduras.

- Não coloque o projector num suporte de metal.

►**Não coloque o projector em locais onde óleos, como óleo de cozinha ou óleo de máquinas, são utilizados.** O óleo pode danificar o produto, resultando em avarias ou quedas da posição de montagem.

►**Não coloque o projector em qualquer lugar onde possa ficar molhado.** Se ficar molhado ou deixar cair líquido dentro do aparelho pode causar incêndio, choque eléctrico e funcionar precariamente.

- Não coloque o projector perto de água, em zonas como uma casa de banho, cozinha ou junto a uma piscina.
- Não coloque o projector no exterior nem perto de uma janela.
- Não coloque qualquer coisa que contém líquido próximo do projector.

(continua na página seguinte)

Esquema (continuação)

⚠**PRECAUÇÃO** ►**Coloque o projector num local fresco para assegurar que existe ventilação adequada.** O projector pode desligar-se automaticamente ou apresentar um funcionamento deficiente se a sua temperatura interna for demasiado elevada.
Usar um projector danificado pode resultar em incêndio e/ou choque eléctrico.

- Não coloque o projector em luz solar directa ou próximo de objectos quentes, tal como aquecedores.
- Não coloque o projector num local onde esteja em contacto directo com ar de um sistema de ar condicionado ou semelhante.
- Mantenha um espaço de 30 cm ou mais entre os lados do projector e outros objectos tais como paredes.
- Não coloque o projector no carpete, almofada ou cama.
- Não pare, bloqueie ou cubra as entradas de ventilação do projector. Não coloque nada em redor das saídas de ventilação do projector que possa ser sugado ou ficar preso nas mesmas.
- Não coloque o projector em locais que estejam expostos a campos magnéticos, pois isso poderia fazer com que as ventoinhas de refrigeração no interior do projector deixassem de funcionar correctamente.

►**Evite colocar o projector em local enpoeirado, úmido e esfumaçado.**
Colocar o projector em tais locais pode causar incêndio, choque eléctrico e funcionamento precário.

- Não coloque o projector perto de humidificadores. No caso específico de um humidificador ultra sónico, o cloro e os minerais contidos na água da torneira são atomizados e poderiam depositar-se no projector, originando a degradação de imagem e outros problemas.
- Não coloque o projector em áreas de fumo, cozinhas, zonas de passagem ou perto de janelas.

NOTIFICAÇÃO • Coloque o projector de forma que evite que luz directa atinja o sensor remoto.

- Não coloque o produto num local onde possa provocar interferências de rádio.
- Defina correctamente a ALTITUDE do item SERVIÇO no menu OPÇÃO. Geralmente, recomenda-se que a deixe em AUTO. (📖*69*). Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.
- Mantenha os objectos sensíveis ao calor afastados do projector. Caso contrário, estes podem ser danificados pelo calor do projector.

Ligar os seus dispositivos

Antes de ligar o projector a um dispositivo, consulte o manual do dispositivo para confirmar que o dispositivo é adequado para ligar com este projector e prepare os acessórios necessários, como um cabo de acordo com o sinal do dispositivo. Consulte o revendedor quando o acessório necessário não for fornecido com o produto ou o acessório estiver danificado.
Depois de garantir que o projector e os dispositivos estão desligados, efectue a ligação, de acordo com as instruções seguintes. Consulte as ilustrações nas páginas seguintes.
Antes de ligar o projector a um sistema de rede, leia também o **Guia de Rede**.

⚠**AVISO** ►**Utilize apenas os acessórios adequados.** Caso contrário, pode causar um incêndio ou danos no dispositivo e no projector.
- Utilize apenas os acessórios especificados ou recomendados pelo fabricante do projector. Pode ser regulado ao abrigo de alguma norma.
- Não desmonte ou modifique o projector e acessórios.
- Não use acessórios danificados. Tenha cuidado para não danificar os acessórios. Encaminhe os cabos, para que não sejam calcados ou atracados.

⚠**PRECAUÇÃO** ►**Para um cabo com somente um núcleo na extremidade ligue-a com o núcleo no projector.** Isso pode ser exigido pelas regulamentações EMI.

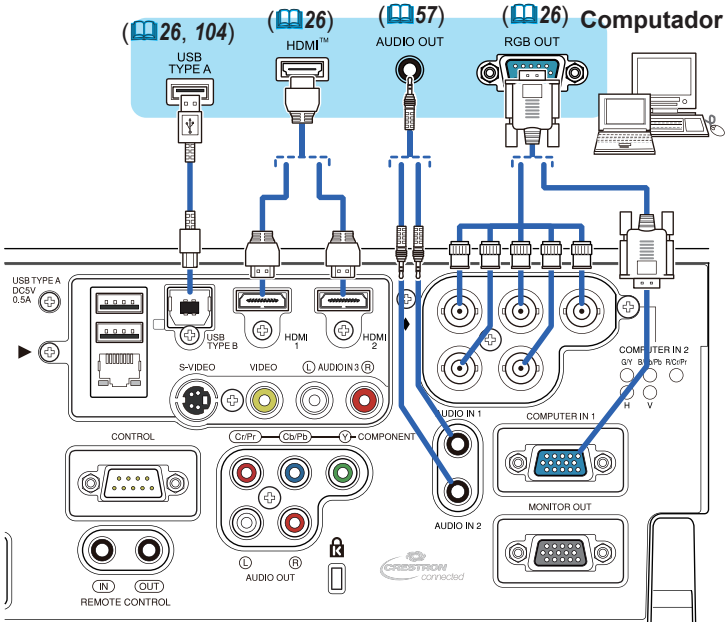
NOTA • Não ligue nem desligue o projector enquanto ligado a um dispositivo em funcionamento, a menos que seja indicado no manual do dispositivo. Caso contrário, pode causar avarias no dispositivo ou no projector.
• A função de algumas portas de entrada podem ser seleccionadas de acordo com os seus requisitos de utilização. Consulte a página de referência indicada ao lado de cada porta na ilustração seguinte.
• Tenha cuidado para não ligar acidentalmente um conector a uma porta errada. Caso contrário, pode causar avarias no dispositivo ou no projector.
- Ao fazer a ligação verifique se a forma do conector de cabo se ajusta à porta para ligá-lo.
- Não deixe de apertar os parafusos nos conectores.
- Use os cabos com fichas rectas, e não em L, uma vez que as portas de entrada do projector estão embutidas.

Capacidade de ligar e reproduzir

• Ligar e reproduzir é um sistema composto de um computador, seu sistema operativo e equipamento periférico (ex. dispositivos de exibição). Este projector é compatível com VESA DDC 2B. Ligar e reproduzir pode ser usado ao conectar este projector a um computador que seja compatível com VESA DDC (exibe dados de canal).
- Tire partido desta funcionalidade ligando um cabo de computador à porta **COMPUTER IN1** (compatível com DDC 2B). A função ligar e reproduzir talvez não funcione correctamente se tentar usar qualquer outro tipo de conexão.
- Por favor utilize os drivers padrões no seu computador uma vez que este projector é um monitor com a função ligar e reproduzir.

(continua na página seguinte)

Ligar os seus dispositivos (continuação)



NOTA • Antes de ligar o projector a um computador, consulte o manual do computador e verifique a compatibilidade do nível do sinal, os métodos de sincronização e a resolução do ecrã emitida ao projector.

- Algum tipo de sinal pode usar um adaptador para entrar este projector.
- Alguns computadores têm modos de exibição de ecrã múltiplos que podem incluir alguns sinais que não são suportados por este projector.
- Embora o projector possa exibir sinais com resolução de até UXGA (1600x1200) ou até W-UXGA (1920x1200) para **IN5135** e **IN5145**, o sinal será convertido para a resolução de painel de projector antes de ser exibido. Pode obter um desempenho de exibição melhor se as resoluções do sinal de entrada e o painel de projector forem idênticos.

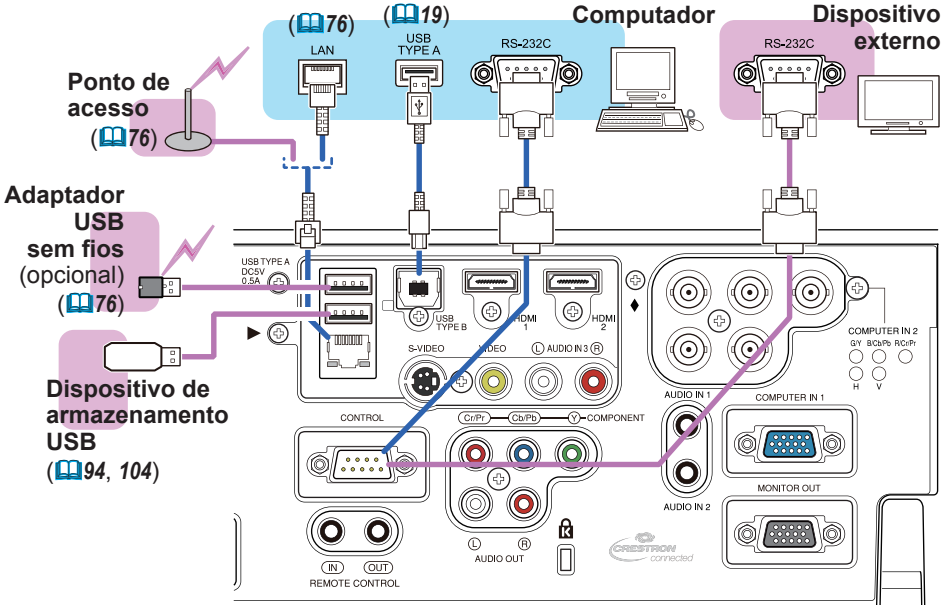
• Se ligar este projector e um computador portátil, necessita de emitir o ecrã para um monitor externo ou emitir simultaneamente para o ecrã interno e um monitor externo. Consulte o manual do computador para a definição.

• Dependendo do sinal de entrada, a função de ajuste automático deste projector pode demorar algum tempo e não funcionar correctamente.

- Atente que o sinal de sincronização composto ou sinal sync-on-green pode confundir a função de ajuste automático deste projector (52).
- Se a função de ajuste automático não funcionar correctamente, pode não ver o diálogo para definir a resolução de ecrã. Nesse caso, utilize um dispositivo de exibição externo. Pode visualizar o diálogo e definir uma resolução de ecrã adequada.

(continua na página seguinte)

Ligar os seus dispositivos (continuação)

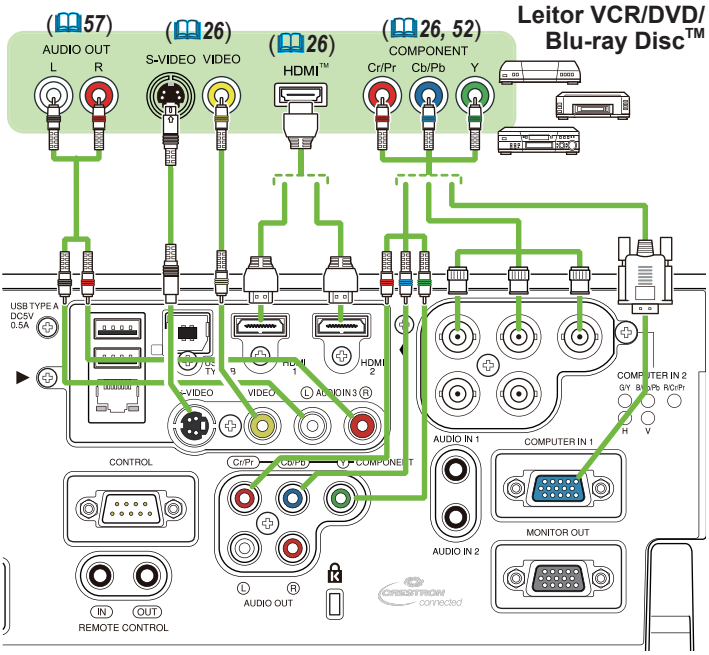


⚠**AVISO** ►Pode acumular-se calor no adaptador USB sem fios. Para evitar possíveis queimaduras, desligue o cabo de alimentação do projector durante 10 minutos antes de tocar no adaptador.
►Quando utilizar o adaptador USB sem fios, certifique-se de que liga o adaptador à porta **USB TYPE A** mais distante da porta **LAN** e utilize a tampa do adaptador fornecida (📖*15*).
⚠**PRECAUÇÃO** ►Antes de ligar o projector a uma rede, certifique-se de que obtém a autorização do administrador da rede.
►Não ligue a porta **LAN** em qualquer rede com voltagem excessiva.
►O adaptador USB sem fios indicado que é vendido como opção é necessário para usar a função de rede sem fios deste projector. Antes de ligar o adaptador USB sem fios, desligue a alimentação do projector e desligue o cabo de alimentação. Não use qualquer cabo ou dispositivo de extensão quando ligar o adaptador ao projector.
►Antes de retirar o dispositivo de armazenamento USB da porta do projector, certifique-se de que utiliza a função REMOVER USB no ecrã de miniaturas para proteger os dados (📖*97*).
►Para ligar o cabo LAN e o dispositivo USB ao projector, utilize apenas a porta adicional **USB TYPE A** da porta **LAN** ou um cabo LAN que está posicionado ao lado onde a ficha do cabo está visível. Caso contrário, nenhum dos dois poderá ser ligado correctamente, ou o cabo pode falhar (avariar).

NOTA • Se um dispositivo de armazenamento USB for demasiado grande e bloquear a porta **LAN**, utilize apenas a porta adicional **USB TYPE A** da porta **LAN** ou um cabo de extensão USB para ligar o dispositivo de armazenamento USB.

 (continua na página seguinte)

Ligar os seus dispositivos (continuação)



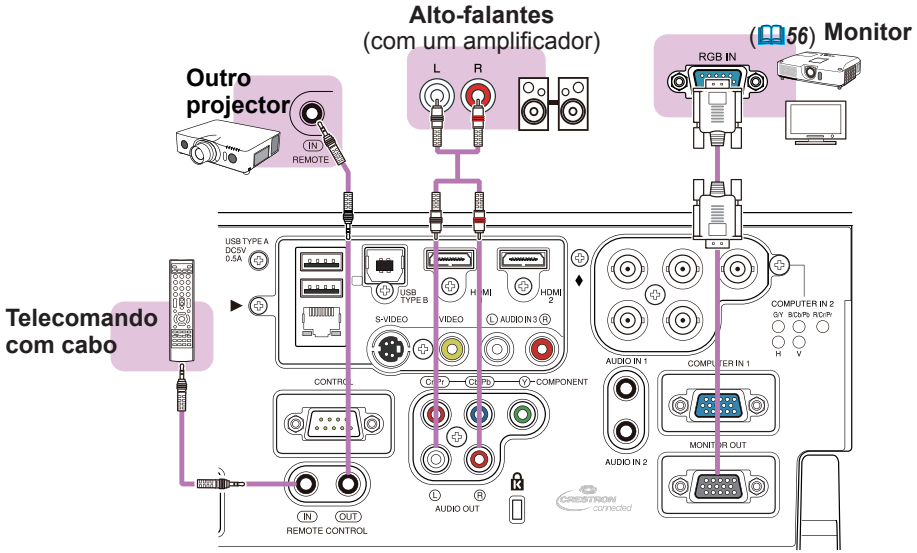
NOTA • As portas **HDMI** deste modelo são compatíveis com HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) e podem, portanto, exibir sinais de vídeo de leitores de DVD compatíveis com HDCP ou semelhantes.

- As portas **HDMI** suportam os seguintes sinais:
  Sinal de vídeo : 480i@60, 480p@60, 576i@50, 576p@50, 720p@50/60, 1080i@50/60, 1080p@50/60
  Sinal de áudio : Formato linear PCM
  freqüência de amostragem 48kHz / 44,1kHz / 32kHz
- O projector pode ser conectado a outros equipamentos com conectores HDMI™, mas não funciona corretamente com alguns equipamentos, podendo dar mensagens de ausência de vídeo.
- Use sempre cabos HDMI™ que apresentem o logotipo HDMI™.
- Use um cabo HDMI™ certificado de Categoria 2 para fazer entrar sinal 1080p@50/60 no projector.
- Quando o projector estiver conectado a um dispositivo com um conector DVI, conecte a entrada HDMI™ usando um cabo de adaptação DVI para HDMI™.

• Os cabos HDMI™ podem desligar-se facilmente, devido à falta de um encaixe mecânico nos cabos e conectores. É recomendado que aperte os cabos no projector, para evitar que os cabos se desliguem (📖*14*).

(continua na página seguinte)

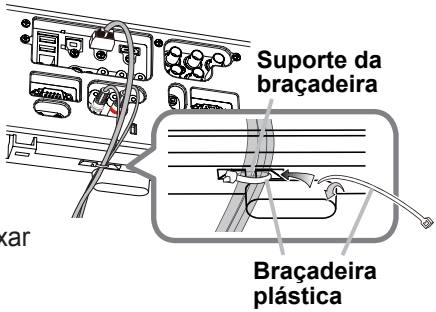
Ligar os seus dispositivos (continuação)



NOTA • Para utilizar um telecomando com fios, ligue um telecomando com fios à porta **REMOTE CONTROL IN**. Também pode ligar outro projector à porta **REMOTE CONROL OUT** para o controlar através do telecomando com fios. Pode utilizar este projector como telecomando auxiliar com as portas **REMOTE CONROL IN** e **OUT**. Para ligar o telecomando com fios ou outro projector às portas **REMOTE CONROL IN** ou **OUT**, utilize cabos de áudio com mini-fichas estéreo com 3,5 mm de diâmetro. Ligar o telecomando com um fio pode ser eficaz em casos onde houver dificuldades em transmitir o sinal do telecomando para o projector.

Apertar os cabos

Para juntar os cabos de sinal e evitar que os mesmos se soltem, segure-os ao projector utilizando braçadeiras plásticas disponíveis comercialmente. Utilize braçadeiras plásticas de 2,0x5,0 mm de tamanho ou mais pequenas. É recomendado que enrole a extremidade da fita ligeiramente antes de encaixar no suporte da braçadeira para permitir que seja atravessada facilmente.

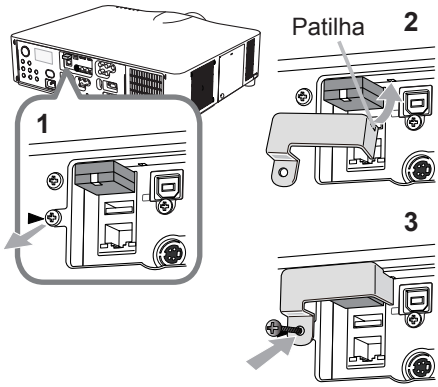


⚠**AVISO** ►Não dobre o cabo de alimentação.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Utilize apenas uma braçadeira plástica para juntar ou apertar os cabos. Uma braçadeira metálica pode provocar danos nos cabos e no suporte da braçadeira.

►Não dobre os cabos de forma demasiado apertada. Pode danificar os cabos ou o furo.

Apertar a tampa do adaptador



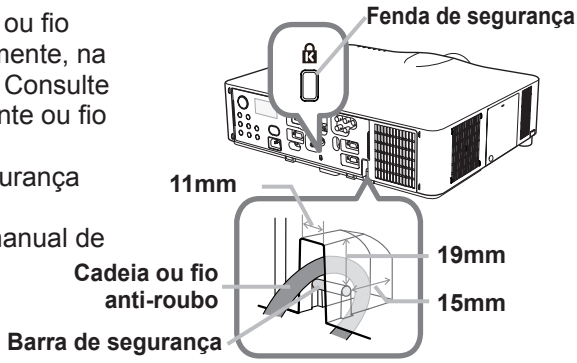
Quando utilizar o adaptador USB sem fios, certifique-se de que liga o adaptador à porta **USB TYPE A** mais distante da porta **LAN** e utilize a tampa do adaptador fornecida.

1. Desaperte o parafuso (assinalado com um triângulo) na parte inferior esquerda das portas **USB TYPE A**.
2. Insira a patilha da tampa no orifício na parte superior direita das portas **USB TYPE A** na direcção da seta.
3. Alinhe os orifícios de parafuso com o projector e a tampa. Depois, insira o parafuso removido do projector no orifício e aperte o parafuso.

⚠**AVISO** ►Mantenha as peças pequenas afastadas de crianças e animais de estimação. Tenha cuidado para não o pôr na boca.
►Pode acumular-se calor no adaptador USB sem fios. Para evitar possíveis queimaduras, desligue o cabo de alimentação do projector durante 10 minutos antes de tocar no adaptador.

Uso da barra de segurança e do encaixe de segurança

Pode ser instalada uma corrente ou fio anti-roubo, disponível comercialmente, na barra de segurança no projector. Consulte a figura para escolher uma corrente ou fio anti-roubo.
Este produto tem a fenda de segurança para o bloqueio Kensington.
Para obter detalhes consulte o manual de ferramenta de segurança.

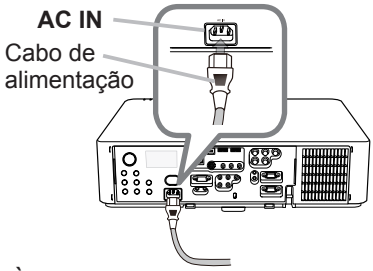


⚠**AVISO** ►Não use a barra de segurança e fenda para evitar que o projector caia, uma vez que não foi desenhado para isso.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não coloque a cadeia ou fio anti-roubo próximo de ventilações de exaustão. Pode ficar muito quente.

NOTA • A barra e o fio de segurança não tem medidas de prevenção contra roubo completas. É indicado para uso como medida suplementar de prevenção contra roubo.
• A barra de protecção (📖4) pode ser utilizada para o mesmo efeito da barra de segurança.

Conectando a fonte de energia



1. Coloque o conector do cabo de alimentação na ficha **AC IN** (Entrada AC) do projector.
2. Coloque totalmente o plugue do cabo de alimentação na ficha de parede. Alguns segundos após a ligação à corrente eléctrica, o indicador **POWER** apresentará uma cor laranja contínua.

Lembre-se que quando a função ALIMENT.DIRECTA está activada (📖66), a ligação à alimentação eléctrica ligará o projector.

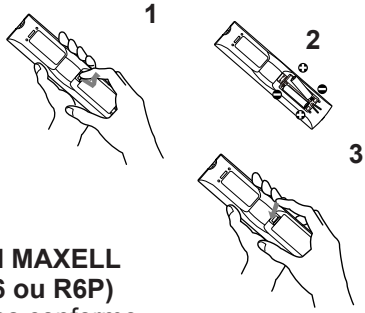
⚠**AVISO** ►Não ligue o projector a uma fonte de alimentação sem que esteja colocada uma lente.
►Tenha cuidado ao ligar o cabo de alimentação, uma vez que ligações incorrectas ou erradas podem causar incêndio e/ou choque eléctrico.
- Não toque no cabo eléctrico com as mãos molhadas.
- Use somente o cabo de alimentação que acompanha o projector. Se ficar danificado, contacte seu fornecedor para obter um novo. Nunca modifique o cabo de alimentação.
- Ligue somente o cabo de alimentação numa ficha de parede cuja voltagem corresponde ao cabo de alimentação. A ficha de parede deve ficar próxima ao projector e facilmente acessível. Remova o cabo de alimentação para fazer a separação completa.
- Não distribua a alimentação eléctrica por diversos dispositivos. Fazer isso poderá sobrecarregar a tomada e os conectores, desprender a ligação ou resultar em incêndio, choque eléctrico ou outros acidentes.
- Ligue o terminal de terra para a entrada de CA deste aparelho ao terminal de terra da divisão usando um cabo de alimentação adequado (fornecido).

NOTIFICAÇÃO • Este produto está também concebido para sistemas de alimentação IT com uma tensão entre fases de 220 a 240 V.

Telecomando

Colocando as pilhas

Instale as baterias no telecomando antes de usá-lo (Baterias não incluídas.). Se o telecomando começar a funcionar precariamente tente substituí-las. Se não usar o telecomando por um longo período remova as baterias do telecomando e armazene-as num local seguro.

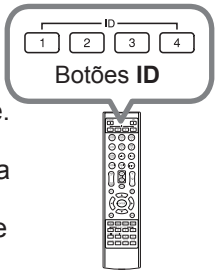


1. Segure o prendedor da tampa da bateria e remova-o.
2. Alinha e instale as duas baterias AA **(HITACHI MAXELL ou HITACHI MAXELL ENERGY, parte nº LR6 ou R6P)** de acordo com seus terminais de mais e menos conforme indicado no telecomando.
3. Substitua a tampa da bateria na direcção da seta e coloque-a no lugar até que ouça um estalo.

⚠**AVISO** ►Manusei sempre as baterias com cuisado e use-as somente conforme indicado. O uso incorrecto pode causar rachadura ou fuga, o que pode causar incêndio, lesão e/ou poluição do meio-ambiente.

- Verifique se usa somente as baterias especificadas. Não use as baterias de tipos diferentes ao mesmo tempo. Não misture uma nova bateria com a antiga.
- Verifique se os terminais de menos e mais estão correctamente alinhados ao carregar a bateria.
- Mantenha a bateria distante de crianças e animais.
- Não cause curto circuito ou solde a bateria.
- Não permita que uma bateria entre em contacto com água ou fogo. Mantenha as baterias em local seco, escuro ou fresco.
- Se observa que fuga na bateria, limpe-o e depois substitua-a. Se a fuga aderir no seu corpo ou roupa enxague bem com água imediatamente.
- Siga as leis locais para eliminar a bateria.

Usando a função ID REMOTA



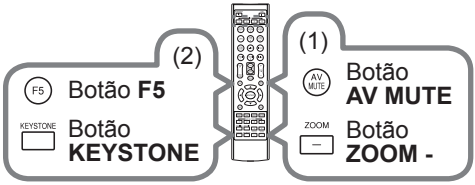
Utilize esta função para controlar projectores específicos com o telecomando com o mesmo número ID atribuído, quando utilizar vários projectores do mesmo tipo simultaneamente. Atribua um número ID a cada projector antes de utilizar o item ID REMOTA no menu SERVIÇO do menu OPÇÃO (📖*71*). Prima o botão **ID** com o mesmo número ID atribuído ao projector que pretende controlar. O botão **ID** seleccionado irá acender durante vários segundos.

NOTA • Sempre que prime qualquer botão (excepto botões **ID**), o botão **ID** do número ID actualmente seleccionado irá acender.
• Para confirmar a ID actual do projector, prima qualquer botão **ID** durante 3 segundos. O seu número será mostrado em cada ecrã independentemente da ID definida do projector.

Mudando a frequência do sinal de telecomando

O telecomando acessório tem duas escolhas sobre a frequência de sinal Modo 1: NORMAL e Modo 2:ALTO. Se o telecomando não funcionar correctamente tente alterar a frequência de sinal.
Para definir o modo continue premindo a combinação de dois botões listada abaixo simultaneamente por aproximadamente 3 segundos.

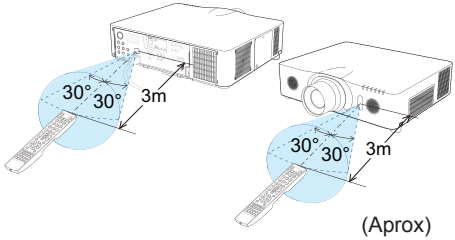
(1) Defina para Modo 1:NORMAL
Botões **AV MUTE** e **ZOOM-**
(2) Defina para Modo 2:ALTO
Botões **F5** e **KEYSTONE**



Lembre-se que o FREQ. REMOTO no item SERVIÇO do menu OPÇÃO (📖*71*) do projector a ser controlado deve ser definido para o mesmo modo no telecomando.

Sobre o sinal de telecomando

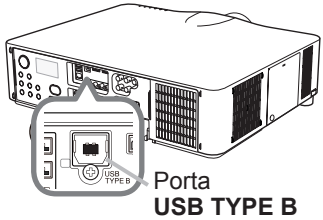
O telecomando funciona com o sensor do remoto do projector. Este projector dispõe de dois sensores remotos, à frente e atrás. Os sensores podem detectar sinais dentro da seguinte faixa:
60 graus (30 graus à esquerda e direita do sensor) ao redor duma faixa de 3 metros.



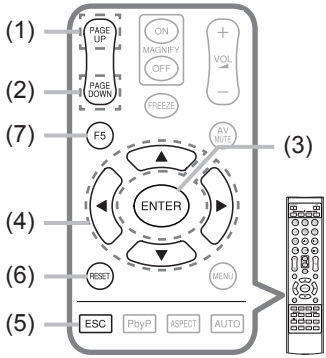
NOTA • Pode desactivar um dos sensores utilizando o item RECEPTOR REMOTO no menu SERVIÇO do menu OPÇÃO (📖*71*).
• O sinal de telecomando reflectido no ecrã ou similar talvez não esteja disponível. É difícil enviar o sinal para o sensor directamente e tente fazer com que o sinal reflicta.
• O telecomando usa luz infra-vermelha para enviar sinais para o projector (Classe 1 LED), portanto, verifique se usa o telecomando numa área livre de obstáculo que poderia bloquear o sinal do telecomando para o projector.
• O telecomando talvez não funcione correctamente se a luz forte (tal como luz solar directa) ou luz duma faixa muito próxima (tal como de uma lâmpada fluorescente de inversor) brilha no sensor remoto do projector. Ajuste a posição do projector para evitar estas luzes.

Utilização como mouse e teclado simples para PC

O telecomando acessório funciona como um simples rato e teclado do computador, quando a porta **USB TYPE B** do projector e a porta USB tipo A do computador estão ligadas e RATO está seleccionado para o item USB TYPE B no menu OPÇÃO (📖*67*).



(1) **Tecla PAGE UP:** Prima o botão **PAGE UP**.
(2) **Tecla PAGE DOWN:** Prima o botão **PAGE DOWN**.
(3) **Botão esquerdo do rato:** Prima o botão **ENTER**.
(4) **Mova apontador:** Use o botões cursor ▲, ▼, ◄ e ►.
(5) **Tecla ESC:** Prima o botão **ESC**.
(6) **Botão direito do rato:** Prima botão **RESET**.
(7) **Tecla F5:** Prima o botão **F5**.

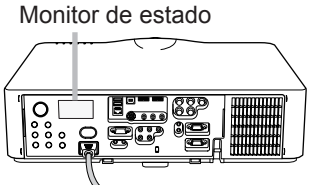


NOTIFICAÇÃO ► O uso incorrecto do rato simples e função de teclado pode danificar o seu equipamento. Ao usar esta função ligue este produto somente a um computador. Verifique os manuais do Computador antes de ligar este produto ao computador.

NOTA • Se a função de teclado e rato deste produto não funcionar correctamente verifique o seguinte.
• Quando um cabo USB ligar este projector com um computador que tenha incorporado um dispositivo de apontar (ex. esfera de rolagem) com um Computador portátil abra o menu de configuração da BIOS e depois seleccione o rato externo e desactive o dispositivo de apontar incorporado porque pode ter prioridade nesta função.
• Windows 95 OSR 2.1 ou superior é necessário para esta função. E esta função também poderá não funcionar dependendo das configurações do computador e drivers do rato. Esta funcionalidade pode funcionar com computadores que possam operar com mousses USB normais ou teclado.
• Não pode fazer coisas como premir dois botões ao mesmo tempo (ex. premir dois botões ao mesmo tempo para mover o apontador diagonalmente).
• Esta função é activada somente quando o projector estiver funcionando correctamente. Esta função não está disponível em qualquer um dos seguintes casos:
- Quando a luz estiver a aquecer. (O indicador **POWER** pisca com luz verde.)
- Quando **USB TYPE A** ou **USB TYPE B** for seleccionado como origem da entrada.
- Quando aparecer o ecrã SUPRESS.IMA(📖*59*), PADRÃO(📖*63*) ou MINHA IMAGEM(📖*84*).
- Quando aparecer algum menu no ecrã.
- Ao usar os botões de cursor para controlar o som das funções do ecrã, como p. ex. ajustar o volume do som, corrigir a trapezoidal, corrigir a posição da imagem e aumentar o ecrã.

Monitor de estado <Apenas para o IN5142, IN5144, IN5144a e IN5145>

O monitor de estado é o LCD secundário no painel posterior do **IN5142**, **IN5144**, **IN5144a** e **IN5145**. O monitor de estado exibe o estado actual do projector, incluindo erros, informações de configuração e histórico de erros.



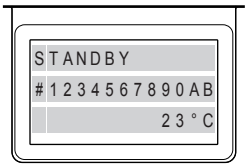
Exibição do estado do projector

Se não tiver sido accionado qualquer botão, o monitor de estado exibe as informações abaixo apresentadas dependendo do estado do projector.

NOTA • Se o item MODO ESPERA do menu AJUSTE estiver definido como ECONOMIA e o projector está no modo de espera, o monitor de estado não exibe quaisquer informações (📖*56*).
• Quando INSTALAÇÃO no menu AJUSTE é definido como FRONTAL / TECTO ou TRASEIRA / TECTO, o conteúdo do monitor de estado é exibido de pernas para o ar (📖*55*).

❍ **Num estado normal**

O monitor de estado exibe o estado do projector em três linhas.



exemplo

1.ª linha: Exibe o estado do projector. Quando a lâmpada está acesa, a porta seleccionada é exibida.

A seguir são indicados os estados exibidos;

STANDBY: O projector está no modo de espera.

WARM UP: O projector está aquecendo.

SEARCHING: O projector está a procurar um sinal de entrada.

COOL DOWN: O projector esta resfriando.

2.ª linha: Exibe o estado do sinal de entrada detectado enquanto a lâmpada está acesa. Caso contrário, exibe o número de série do projector.

A seguir são indicados os estados exibidos;

SYNC OUT: O sinal de entrada detectado está fora da gama especificada.

NO SIGNAL: Não existe sinal de entrada.

CONNECTED: O projector está ligado à rede ou ao computador e alguma imagem é transferida para o projector enquanto a porta **LAN** ou **USB TYPE B** está seleccionada.

HOLD: O projector está ligado à rede, mas não é transferida qualquer imagem enquanto a porta **LAN** está seleccionada.

NOT CONNECTED: O projector não está ligado à rede ou ao computador enquanto a porta **LAN** ou **USB TYPE B** está seleccionada.

(continua na página seguinte)

Exibição do estado do projector (continuação)

3.ª linha

: Exibe a voltagem fornecida e a temperatura periférica em graus centígrados enquanto a lâmpada está acesa.

NOTA • Enquanto o projector está a procurar um sinal de entrada ou a porta **USB TYPE A** está seleccionada no estado normal, não são exibidas quaisquer informações na 2.ª linha do monitor.
• Se o item USB TYPE B do menu OPÇÃO estiver definido como RATO e a porta **USB TYPE B** está seleccionada, "NO SIGNAL" é exibido na 2.ª linha do monitor (📖*67*).
• A temperatura exibida pode ser diferente da temperatura periférica real porque a temperatura exibida é medida no interior do projector.

❍ **No estado de erro**

O monitor de estado exibe um aviso de erro em letras de grandes dimensões. Quando o aviso for exibido, resolva os erros referentes à tabela das secções "**Mensagens relacionadas**" (📖*114*) e "**Em relação às lâmpadas indicadoras**" (📖*115*, *116*).

exemplo

A seguir são indicados os avisos exibidos;

COVER: A tampa da lâmpada não foi fixada correctamente.
Consulte o indicador **LAMP** a piscar na tabela (📖*115*).

FAN: A ventoinha de resfriamento não está operando.
Consulte o indicador **TEMP** a piscar na tabela (📖*116*).

LAMP: A lâmpada não acende.
Consulte o indicador **LAMP** aceso na tabela (📖*115*).

TEMP: Existe a possibilidade de que a parte interior esteja quente.
Consulte o indicador **TEMP** aceso na tabela (📖*116*).

AIR (AIR FLOW): A temperatura interna está aumentando.
Consulte a descrição da mensagem "VERIFIQUE O FLUXO DE AR" na tabela (📖*114*).

COLD: Existe a possibilidade de que a parte interior esteja fria.
Consulte os indicadores **LAMP** e **TEMP** a piscarem alternadamente na tabela (📖*116*).

FILTR (FILTER): É hora de limpar o filtro de ar.
Consulte os indicadores **LAMP** e **TEMP** a piscarem simultaneamente na tabela (📖*116*).

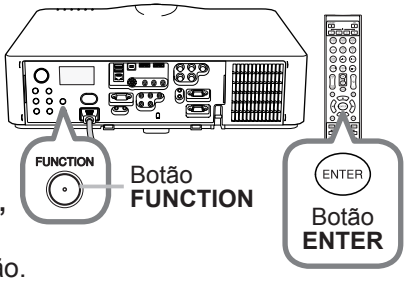
NOTA • Quando um dos avisos de erros de FAN, LAMP, COVER ou TEMP é exibido, a retroiluminação pisca em simultâneo.

Exibição do registo

As informações sobre a configuração actual e o histórico de erros podem ser exibidos no monitor de estado através da operação do botão.

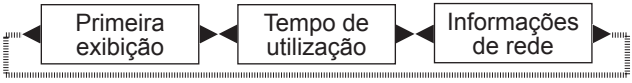
NOTA • Enquanto o projector está a aquecer, premir o botão não produz qualquer acção.
• Quando a porta **USB TYPE A** estiver seleccionada, utilize os botões no painel de controlo para exibir os registos. A operação do botão do monitor de estado através o telecomando pode não estar disponível.
• Se o item MODO ESPERA do menu AJUSTE estiver definido como ECONOMIA e o projector está no modo de espera, o monitor de estado não exibe quaisquer informações nem é efectuada qualquer acção ao premir o botão (📖56).
• O monitor de estado e o menu OSD não podem ser accionados em simultâneo.

Quando o projector está num estado normal ou exibe um dos avisos de erro AIR FLOW, COLD ou FILTER, prima o botão **FUNCTION** no painel de controlo ou prima o botão **ENTER** no telecomando durante três segundos. A retroiluminação do monitor acende-se.

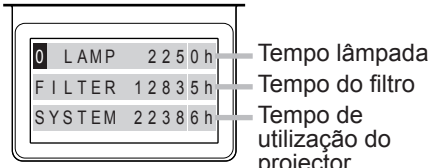


❍ **Para exibir as informações de configuração, incluindo o tempo de utilização**

Utilize os botões ◄/► para mudar de exibição.

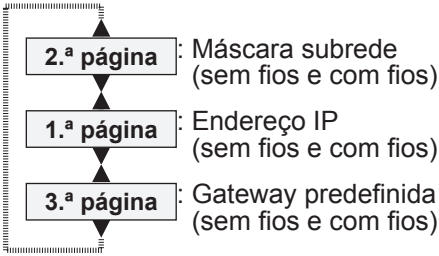


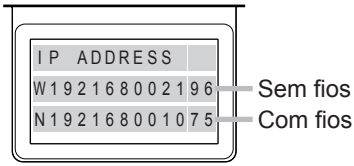
Tempo de utilização: O monitor de estado exibe o tempo da lâmpada (tempo de utilização da lâmpada actual), o tempo do filtro (tempo de utilização do filtro de ar) e o tempo de utilização do projector.



Tempo de utilização (exemplo)

Informações de rede: As informações de rede são exibidas em três páginas.
Utilize os botões ▲/▼ para mudar de página.
A seguir são indicadas as informações exibidas;





Informações de rede (exemplo)

(continua na página seguinte)

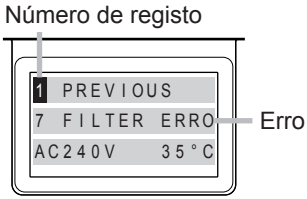
Exibição do registo (continuação)

NOTA • Quando qualquer botão excepto os botões do cursor tiver sido pressionado, ou após cerca de 30 segundos sem a operação do botão, o monitor de estado e a sua retroiluminação regressam ao primeiro estado antes do botão **FUNCTION** ou **ENTER** ter sido pressionado.
• O tempo de utilização do projector é o tempo total da lâmpada desde o fabrico do projector. Não é reiniciado utilizando TEMPO LÂMP. no menu OPÇÃO (📖67).
• Se os botões ▲/▼ forem pressionados enquanto o tempo de utilização é exibido, o tempo de utilização muda para aquele em que ocorreu um erro.

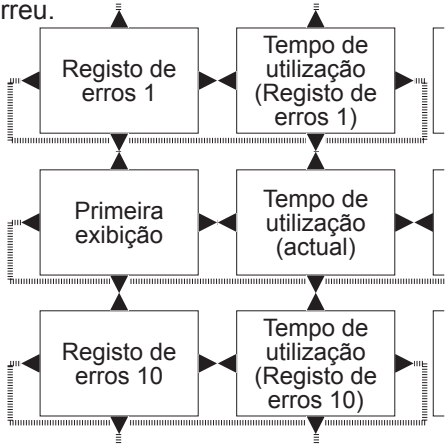
❍ **Para exibir o histórico de erros**

Prima o botão ▲ para exibir o registo de erro anterior. Se tiver sido exibido um aviso, o primeiro registo de erro é o erro presente a ocorrer actualmente. O monitor de estado exibe o número de registo, o erro ocorrido, a voltagem fornecida e a temperatura periférica nesse momento. Prima o botão ► para exibir o tempo de utilização quando o erro ocorreu.

Utilize os botões ▲/▼ para mudar de registo. A exibição é alternada através dos botões ◄/► em cada registo. Podem ser exibidos até dez registos de erro, incluindo o presente.

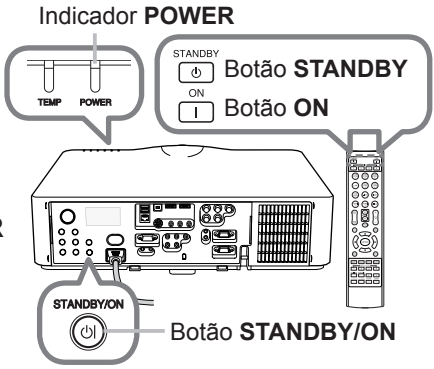


Registo de erros (exemplo)



NOTA • Quando qualquer botão excepto os botões do cursor tiver sido pressionado, ou após cerca de 30 segundos sem a operação do botão, o monitor de estado e a sua retroiluminação regressam ao primeiro estado antes do botão **FUNCTION** ou **ENTER** ter sido pressionado.
• Se não tiver ocorrido qualquer erro ou tiverem ocorrido menos de 10 erros, é exibido "NO DATA" em vez do erro ocorrido no registo de erros.

Ligar/desligar



Ligar à corrente

1. Verifique se o cabo de alimentação está ligado correctamente no projector e ficha de parede.
2. Certifique-se de que o indicador **POWER** acende uma luz laranja fixa (📖*115*).
   Em seguida, retire a tampa da lente.
3. Pressione o botão **STANDBY/ON** no projector ou o botão **ON** no telecomando.
   A lâmpada de projecção acenderá e o indicador **POWER** começa a piscar com luz verde. Quando a energia estiver totalmente ligada, o indicador deixará de estar intermitente e passará a emitir uma luz verde fixa (📖*115*).

Para exibir a imagem seleccione um sinal de entrada de acordo com a secção **Selecionando um sinal de entrada** (📖*26*).

Desligar da corrente

1. Pressione o botão **STANDBY/ON** no projector ou o botão **STANDBY** no telecomando. A mensagem “Alimentação desligada?” aparecerá no ecrã por aproximadamente 5 segundos.
2. Pressione o botão **STANDBY/ON** ou **STANDBY** novamente enquanto a mensagem é exibida.
   A lâmpada do projector apagará e o indicador **POWER** começará a piscar com luz cor-de-laranja. De seguida, o indicador **POWER** deixa de piscar e a luz passa para cor-de-laranja fixo quando o arrefecimento da lâmpada ficar concluído (📖*115*).
3. Encaixe a tampa da lente, após o indicador **POWER** passar para cor-de-laranja fixo.

Não ligue o projector por aproximadamente 10 minutos ou mais depois de desligá-lo. Além disso, não desligue o projector pouco tempo após ligá-lo. Essas operações podem fazer com que a lâmpada avarie ou podem encurtar a vida útil de algumas peças, incluindo a lâmpada.

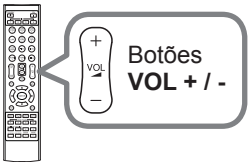
⚠**AVISO** ►Uma luz forte é emitida quando o projector é ligado. Não olhe dentro da lente ou para dentro do projector através de qualquer abertura.
►Não toque ao redor da tampa da lente e ventilações de exaustão exatamente durante ou depois de seu uso uma vez que o aparelho está quente.

NOTA • Ligue/Desligue nesta ordem. Ligue o projector antes de ligar os dispositivos.
• Este projector possui uma função que pode ligar/desligar automaticamente o projector. Por favor reporte-se aos itens ALIMENT. DIRECTA (📖*66*) e DESLIGAR AUTO (📖*66*) no menu OPÇÃO.

Funcionamento

Ajuste do volume

1. Use os botões **VOL +** / **-** para ajustar o volume.
Aparece uma caixa de diálogo para auxiliar a corrigir a distorção. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.



NOTA • Ao seleccionar 🔇 para a porta de entrada da imagem actual o ajuste de volume é desactivado. Consulte o item FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖*57*).
• Mesmo que o projector esteja em estado de espera, o volume pode ser ajustado quando as duas condições seguintes são cumpridas:
- Uma opção diferente de 🔇 está seleccionada para SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA no item FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖*57*).
- NORMAL está seleccionado no item MODO ESPERA do menu AJUSTE (📖*56*).

Desligar temporariamente o ecrã e o áudio

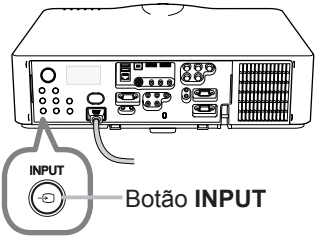
1. Prima o botão **AV MUTE** no telecomando.
Será exibido o ecrã SUPRESS.IMA em lugar do ecrã dos sinais de entrada e será silenciado o som dos altifalantes internos. Consulte o item SUPRESS.IMA no menu TELA acerca do ecrã SUPRESS.IMA (📖*59*).
Para sair do modo AV MUDO e restaurar o ecrã e o áudio, prima novamente o botão **AV MUTE**.

NOTA • O projector sai automaticamente do modo AV MUDO quando alguns dos botões de telecomando forem pressionados.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Se pretender um ecrã em branco quando a lâmpada do projector estiver ligada, utilize a função AV MUDO acima ou a função de obturador da lente (📖*36*). Tomar outra acção qualquer pode causar danos no projector.

Selecionando um sinal de entrada

1. Prima o botão **INPUT** no projector.
Cada vez que premir o botão o projector troca sua porta de entrada com a porta actual, conforme a seguir.

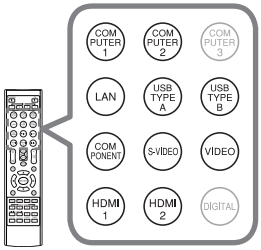


COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 → LAN
↓
USB TYPE A
↓
USB TYPE B
↓
HDMI 1 → HDMI 2 → COMPONENT
↑
S-VIDEO
↑
VIDEO
↑
COMPUTER IN1

NOTA • Se tiver definido SALTAR para algumas portas do SALTAR FONTE no menu OPÇÃO, a entrada dessas portas não pode ser seleccionada (📖65).
• Quando LIGAR for seleccionado para o item BUSCA AUTOM. no menu OPÇÃO (📖65), o projector continuará a verificar as portas na ordem acima repetidamente até que um sinal de entrada seja detectado.
• Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**.

1. Prima o botão **COMPUTER 1** / **2, LAN**, **USB TYPE A** / **B**, **HDMI 1 / 2, COMPONENT**, **S-VIDEO** ou **VIDEO** no telecomando.
Cada vez que premir o botão o projector troca sua porta de entrada da actual, conforme abaixo.

Botão	Portas
COMPUTER 1	COMPUTER IN1
COMPUTER 2	COMPUTER IN2
LAN	LAN
USB TYPE A	USB TYPE A
USB TYPE B	USB TYPE B
HDMI 1	HDMI 1
HDMI 2	HDMI 2
COMPONENT	COMPONENT
S-VIDEO	S-VIDEO
VIDEO	VIDEO



Botões para portas de entrada

NOTA • Ao seleccionar LIGAR para o item BUSCA AUTOM. no menu OPÇÃO o projector manterá a verificação de cada porta sequencialmente até que o sinal de entrada seja detectado (📖65).
• Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**.

Selecionando uma razão de aspecto

1. Prima o botão **ASPECT** no telecomando.
   Caa vez que premir o botão o projector troca o modo de relação entre altura e a largura por sua vez.

❍ **Para um sinal de computador**

IN5132, IN5142:
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10

IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145:
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → NATIVO

❍ **Para um sinal de HDMI™**

IN5132, IN5142:
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9

IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145:
NORMAL → 4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIVO

❍ **Para um sinal de vídeo, s-vídeo ou vídeo componente**

IN5132, IN5142:
4:3 → 16:9 → 14:9

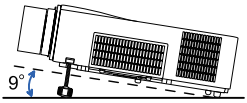
IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145:
4:3 → 16:9 → 16:10 → 14:9 → NATIV

❍ **Para um sinal de entrada das portas LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou se não houver sinal**

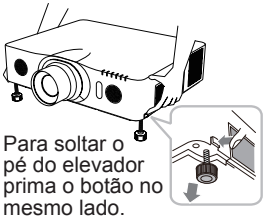
IN5132, IN5142: 4:3 (fixed)
IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145: 16:10 (fixed)

NOTA • O botão **ASPECT** não funciona quando não introduzir nenhum sinal correcto.
• Modo NORMAL mantém a configuração de relação entre altura e largura original.

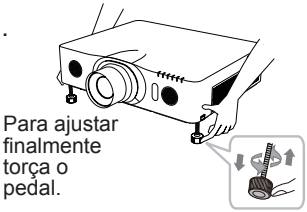
Ajustar o elevador do projector



Ao colocar o projector numa superfície levemente irreguar à esquerda ou direitoa use o pedal do elevador para colocá-lo horizontalmente.
Com um pé pode também elevar o projector para projectar num ângulo adequado para o ecrã elevando o lado frontal do aparelho dentro de 9 graus.
Este projector tem 2 pés e 2 botões de elevador. Um pé de elevador é ajustável ao premir o botão do elevador no mesmo lado.



1. Para segurar o projector prima os botões do elevador para soltar o pedal.
2. Coloque o lado frontal do projector na altura pretendida.
3. Libere os botões do elevado para bloquear o pedal.
4. Depois de verificar se o pedal do elevador está bloqueado coloque o projector suavemente.
5. Se necessário, o pedal do elevador pode ser torcido manualmente para tornar o ajuste mais preciso. Segure o projector ao torcer o pedal.

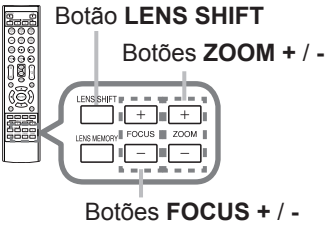


⚠**PRECAUÇÃO** ►Não opere os botões do elevador sem segurar o projector, uma vez que o aparelho pode cair.
►Não incline o projector alalém de elevar sua parte frontal dentro de 9 graus ao usar o pedal de ajuste. Uma inclinação do projector excedendo a restricção pode causar funcionamento precário ou diminuir o ciclo de vida de peça consumível ou do próprio aparelho. Apenas os modelos **IN5142**, **IN5144**, **IN5144a** e **IN5145** podem ser instalados em qualquer direcção com os acessórios de montagem especificados. Consulte o seu revendedor para efectuar essa instalação especial.

Ajustar a lente

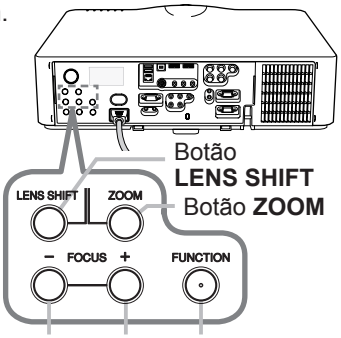
Ajustando o zoom e o foco

É apresentada a caixa de diálogo ZOOM ou FOCO quando premir qualquer dos botões de ZOOM, **ZOOM -**, **ZOOM +**, **FOCUS +** e **FOCUS -**.



1. Utilize os botões **ZOOM + / -** no telecomando ou o botão **ZOOM** e os botões cursor ◄/► no projector para ajustar o tamanho de ecrã.
2. Utilize os botões **FOCUS + / -** para focar a imagem.

NOTA • O projector pode ignorar a operação de outros botões quando a lente estiver em movimento.



Ajustar a posição da objectiva

Prima o botão **LENS SHIFT.** O diálogo DESLOCA LENTE irá aparecer. Utilizando os botões ▲/▼/◄/► enquanto o diálogo é apresentado desloca a objectiva. Normalmente, pode ser obtida uma melhor qualidade de imagem quando a objectiva está definida para o centro.
Prima o botão **LENS SHIFT** novamente para sair da função DESLOCA LENTE.

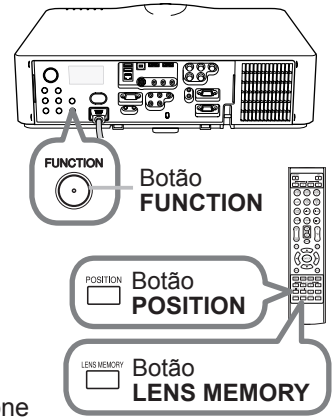
CENTRAGEM
Prima o botão **ENTER** ou **INPUT** quando a caixa de diálogo estiver visível para executar a funcionalidade CENTRAGEM, que regula a lente para o centro. É exibida uma caixa de diálogo com uma mensagem para confirmação. Premindo o botão ► executa CENTRAGEM. Também pode executar CENTRAGEM no modo standby (em espera), premindo simultaneamente os botões **FUNCTION** e **LENS SHIFT** no painel de telecomando durante 3 segundos.

⚠**PRECAUÇÃO** ►Não coloque os dedos ou quaisquer outros objectos em torno da objectiva. A objectiva em movimento poderá prendê-los e provocar ferimentos.

NOTA • Quando a lente se deslocar para o centro, o menu desaparece e é exibido o ícone de ampulheta no ecrã. CENTRAGEM pode demorar algum tempo até a lente alcançar o centro.
• O projector pode ignorar o funcionamento através dos botões, ao mesmo tempo que desloca a objectiva.
• A funcionalidade CENTRAGEM é desactivada quando o projector estiver no modo standby (em espera), se o item MODO ESPERA do menu AJUSTE estiver definido para ECONOMIA. Execute CENTRAGEM antes de desligar o projector ou defina MODO ESPERA para NORMAL.
• A faixa regulável de DESLOCA LENTE é variável, dependendo da unidade da lente montada no projector, para manter a qualidade da imagem. Por este motivo, a regulação de DESLOCA LENTE pode não alcançar o final do indicador na caixa de diálogo, o que não é uma falha.

Ajustar a lente (continuação)

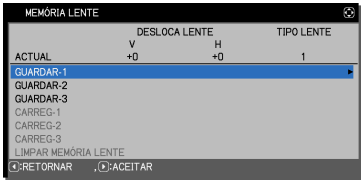
Memória da lente



Este projector está equipado com funções de memória para os ajustes da objectiva (DESLOCA LENTE e TIPO LENTE). Podem ser guardados até 3 conjuntos de regulações. Para utilizar a funcionalidade da memória da lente, prima o botão **POSITION** ou **FUNCTION** durante a exibição da caixa de diálogo DESLOCA LENTE. De seguida, o diálogo MEMÓRIA LENTE irá aparecer. As regulações actuais da lente são apresentadas na linha "ACTUAL". As regulações já guardadas na memória da lente são apresentadas nas linhas de GUARDAR e CARREG-1 a 3.

❍ **GUARDAR:**

Para guardar as regulações da lente actuais, seleccione uma das "GUARDAR" opções numeradas 1 para 3 (número da memória da lente) e prima o botão ► ou **ENTER**. É importante lembrar que os dados de configuração armazenados na memória serão perdidos ao se gravarem novos dados nesta memória.



❍ **CARREG:**

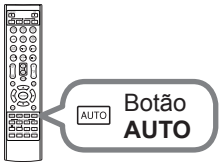
Para rever as regulações guardadas, seleccione uma das "CARREG" opções numeradas 1 para 3 (número da memória da lente) e prima o botão ► ou **ENTER**. Lembre-se sempre que as configurações existentes serão perdidas ao se carregarem novos dados. Para manter as configurações existentes, salve-as antes de executar uma das funções CARREG.

❍ **LIMPAR MEMÓRIA LENTE:**

Para limpar a regulação guardada numa memória da lente, seleccione LIMPAR MEMÓRIA LENTE e prima o botão ► ou **ENTER**. É apresentada a caixa de diálogo LIMPAR MEMÓRIA LENTE. Seleccione o número da memória da lente para limpar, premindo os botões ▲/▼ e depois o botão ►. É exibida uma caixa de diálogo com uma mensagem para confirmação. Prima o botão ► novamente para limpar a memória da lente.

NOTA • O projector pode ignorar o funcionamento através dos botões, ao mesmo tempo que desloca a objectiva.
• As funções CARREG também podem ser executadas com o botão **LENS MEMORY**.

Usando o recurso de ajuste automático



1. Prima o botão **AUTO** no telecomando.
   Premir este botão executa o seguinte.
   - ❍ **Para um sinal de computador**
     A posição vertical, horizontal e a fase horizontal será automaticamente ajustada.
     Verifique se a janela de aplicação é definida para seu tamanho máximo antes de tentar usar esta função. Uma imagem escura pode ser ainda ajustada incorrectamente. Use uma imagem clara ao ajustar.
   - ❍ **Para um sinal de vídeo ou s-vídeo**
     O formato de vídeo que melhor se adequa ao sinal de entrada respectivo será seleccionado automaticamente. Esta função está disponível somente quando seleccionar AUTO para um item FORMATO VIDEO no menu ENTRD (📖*51*). A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito.
   - ❍ **Para um sinal de vídeo componente**
     A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito. A fase horizontal será ajustada automaticamente.

NOTA • A operação de ajuste automático usa aprox. 10 seguntos. Observe também que talvez não funcione correctamente com alguma entrada.
• Ao executar esta função para um sinal de vídeoé possível aparecer um item extra, tal como uma linha, fora da imagem.
• Quando esta função é executada para um sinal de computador, poderá ser exibida uma estrutura preta na extremidade da tela, consoante o modelo do computador.
• Os itens ajustados por esta função podem variar quando DETALHADO ou DESLIGAR for seleccionado para o item AJUSTE AUTO do item SERVIÇO no menu OPÇÃO (📖*69*).

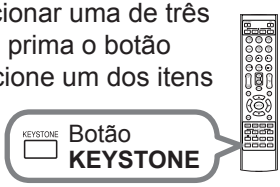
Ajustando a posição

1. Premir o botão **POSITION** no telecomando quando nuenhum menu for indicado.
   A indicação “POSIÇÃO” aparecerá no ecrã.
2. Use os botões cursor ▲/▼/◄/► para ajustar a posição da imagem.
   Se pretende reajustar a operação prima o botão **RESET** no telecomando durante a operação.
   Para concluir esta operação prima o botão **POSITION** novamente.
   Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de alguns segundos.

NOTA • Quando esta função é realizada em num sinal de vídeo ou sinal s-vídeo de, poderão aparecer algumas imagens, tais como linhas a mais, do lado de fora da imagem.
• Quando esta função é realizada num sinal de vídeo, sinal s-vídeo, ou sinal de componente vídeo, o alcance ajustável desta regulação depende da definição da SOBREEXPL. no menu IMAGEM (📖*48*). Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. estiver definida para 10.
• Se premir o botão **POSITION** quando indicar um menu no ecrã, a imagem exibida move sua posição, mas o menu o faz.
• Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE A** / **B** ou **HDMI 1 / 2**.

Corrigir distorção

Para corrigir a distorção do ecrã projectado poderá seleccionar uma de três opções, AUTO, MANUAL e AJUSTE PERFEITO. Primeiro prima o botão **KEYSTONE** para visualizar o menu KEYSTONE, e seleccione um dos itens com os botões ▲/▼.



AUTO: realiza a correcção automática de keystone vertical. (📖*54*)

MANUAL: permite-lhe ajustar a keystone vertical e horizontal.

AJUSTE PERFEITO: permite-lhe ajustar cada um dos cantos e lados do ecrã para corrigir a distorção.

Depois siga o procedimento indicado abaixo para o item que seleccionou.

NOTA • O menu ou caixa de diálogo irá desaparecer automaticamente após alguns segundos de inactividade. Prima novamente o botão **KEYSTONE** ou posicione o cursor sobre SAÍDA na caixa de diálogo e prima o botão ► ou **ENTER** para terminar a operação e fechar o menu ou a caixa de diálogo.
• Quando o ecrã é ajustado para AJUSTE PERFEITO, não é possível seleccionar o modo AUTO nem MANUAL. Se desejar utilizar estas funções, consulte o passo 3 no item AJUSTE PERFEITO para iniciar o ajuste do AJUSTE PERFEITO.
• Quando o DETEC. DE POSIÇÃO está LIGAR, estas funções não estão disponíveis (📖*90*).

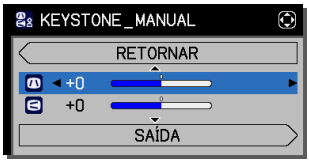
❍ **AUTO:**
Quanto está direccionado para a opção AUTO, premir o botão ► ou **ENTER** realiza a correcção automática de keystone vertical.

NOTA • Quando o projector se encontrar num dos seguintes estados, a funcionalidade de correcção vertical automática pode não funcionar ou funcionar incorrectamente.
- Está seleccionado TRASEIRA / TECTO ou FRONTAL / TECTO para o item INSTALAÇÃO no menu AJUSTE e o ecrã do projector está inclinado ou virado para baixo.
- A regulação de ZOOM não está definida para ABERTURA total (focagem de grande abertura).
- O projector está quase horizontal (cerca de ±4°).
- O projector está inclinado cerca de ±35 graus ou mais.
• Se o deslocamento vertical da lente não estiver totalmente para cima, esta função pode não funcionar corretamente.

Corrigir distorção (continuação)

❍ **MANUAL:**

Quanto está direccionado para a opção MANUAL, premir o botão ► ou **ENTER** exibe a caixa de diálogo KEYSTONE_MANUAL.



1. Seleccione a keystone vertical ou horizontal (/) com os botões ▲/▼.
2. Use os botões ◄/► para ajustar a distorção de keystone.

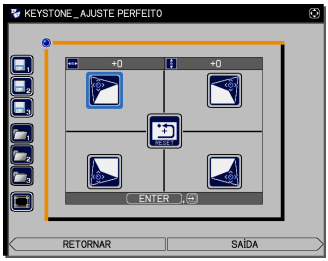
NOTA • Quando ajustar o zoom para TELE (foco de telefoto), esta função pode ser excessiva. Esta função deve ser usada quando ajustar o zoom para AMPLO total (foco de ângulo-amplo) sempre que possível.
• Se o deslocamento vertical da lente não estiver totalmente para cima, esta função pode não funcionar corretamente.
• Se o deslocamento horizontal da lente não estiver centralizado, este recurso pode não funcionar corretamente.
• Aponte para RETORNAR na caixa de diálogo com os botões ▲/▼ e pressione o botão ◄ ou **ENTER** para voltar ao menu KEYSTONE.

❍ **AJUSTE PERFEIT:**

Quando está direccionado para AJUSTE PERFEITO, premir o botão ► ou **ENTER** exibe a caixa de diálogo KEYSTONE_AJUSTE PERFEITO.

Este projector está equipado com um padrão de teste para AJUSTE PERFEITO. Seleccione o ícone de padrão de teste exibido no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo com os botões ◄/▼. Quando premir o botão **ENTER** ou **INPUT**, o padrão de teste aparece ou desaparece.

IN5132, IN5142, IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a



IN5135, IN5145

1. Se for necessário iniciar o ajuste actual, direccione para REAJUSTE na caixa de diálogo com o botão **RESET** e prima o botão **ENTER** ou **INPUT**.
2. Seleccione um dos cantos para ser ajustado com os botões ▲/▼/◄/► e prima o botão **ENTER** ou **INPUT**. No **IN5132**, **IN5142**, **IN5134**, **IN5134a, IN5144** e **IN5144a**, também é possível seleccionar os lados para ajustar.

(continua na página seguinte)

Corrigir distorção (continuação)

3. Ajuste a parte seleccionada como indicado abaixo.

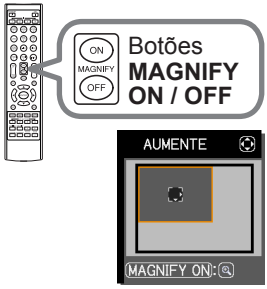
- Para ajustar um canto, use os botões ▲/▼/◄/► para ajustar a posição do canto.
- <Apenas para o **IN5132**, **IN5142**, **IN5134**, **IN5134a, IN5144** e **IN5144a**> Para ajustar o lado superior ou inferior, use os botões ◄/► para seleccionar qualquer ponto no lado e use os botões ▲/▼ para ajustar a distorção do lado.
- <Apenas para o **IN5132**, **IN5142**, **IN5134**, **IN5134a, IN5144** e **IN5144a**> Para ajustar o lado esquerdo ou direito, use os botões ▲/▼ para seleccionar qualquer ponto no lado e use os botões ◄/► para ajustar a distorção do lado.
- Para ajustar outro canto ou lado, prima o botão **ENTER** ou **INPUT** e siga o procedimento do passo 2.

4. Este projector está equipado com uma funcionalidade de memória para ajustes AJUSTE PERFEITO. Podem ser guardados até 3 conjuntos de regulações.

- **GUARDAR:**
  Para guardar o ajuste AJUSTE PERFEITO, seleccione um dos ícones GUARDAR numerados de 1 a 3 (número da memória) com os botões ◄ /▲/▼ e pressione o botão **ENTER** ou **INPUT**.
  É importante lembrar que os dados de configuração armazenados na memória serão perdidos ao se gravarem novos dados nesta memória.
- **CARREG:**
  Para rever os ajustes guardados, seleccione um dos ícones CARREG numerados de 1 a 3 (número da memória) com os botões ◄ /▲/▼ e pressione o botão **ENTER** ou **INPUT**.
  Lembre-se sempre que as configurações existentes serão perdidas ao se carregarem novos dados. Para manter as configurações existentes, salve-as antes de executar uma das funções CARREG.

NOTA • <Apenas para o **IN5132**, **IN5142**, **IN5134**, **IN5134a, IN5144** e **IN5144a**> Cada um dos cantos e lados pode ser ajustado individualmente, mas em alguns casos podem ser ajustados juntamente com outro canto ou lado. Isto deve-se a restrições de telecomando e não a um funcionamento deficiente.
• As funções CARREG cujas memórias associadas não contêm dados não são mostradas.
• Pode haver algum ruído e a tela pode piscar um pouco ao se carregarem dados, mas isto não é um defeito.
• Aponte para RETORNAR na caixa de diálogo com os botões ▲/▼ e pressione o botão ◄ ou **ENTER** para voltar ao menu KEYSTONE.

Usando o recurso de aumento



1. Prima o botão **MAGNIFY ON** no telecomando . A imagem será aumentada e o diálogo AUMENTE irá aparecer no ecrã. Quando o botão **MAGNIFY ON** é premido pela primeira vez após o projector ser ligado, a imagem será aumentada 1,5 vezes. No diálogo, serão apresentadas marcas de triângulos para mostrar todas as direcções.

2. A ampliação de exibição do projector alterna cada vez que se prime o botão **MAGNIFY**.
   - ❍ **Para sinais de computador, sinais HDMI™ (RGB), sinais de entrada das portas LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B**
     1,5 vezes → 2 vezes → 3 vezes → 4 vezes → 1 vez
   - ❍ **Para sinais de vídeo, sinais s-video, sinais vídeo componente ou sinais HDMI™ (Componente)**
     1,5 vezes → 2 vezes → 1 vez

3. Enquanto os triângulos são apresentados no diálogo, utilize os botões do cursor ▲/▼/◄/► para mudar a área de ampliação.

4. Prima o botão **MAGNIFY OFF** no telecomando para sair da ampliação.

NOTA • O diálogo AUMENTE irá desaparecer automaticamente após vários segundos sem operações. O diálogo irá aparecer novamente se o botão **MAGNIFY ON** for premido quando o diálogo desaparecer automaticamente.
• A ampliação é automaticamente desactivada quando o sinal de apresentação ou a condição de apresentação é alterada.
• Enquanto a ampliação estiver activa, a condição de distorção da keystone pode variar. Será restaurada quando a ampliação estiver desactivada.
• Com a ampliação activa, podem ser visíveis algumas riscas horizontais na imagem.
• Esta função não está disponível nos casos seguintes:
  - É introduzido um sinal de sincronização no intervalo não suportado.
  - Não há sinal de entrada.

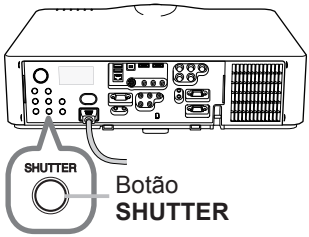
Congelar temporariamente a tela

1. Prima o botão **FREEZE** no telecomando.
A indicação “PARADA” aparecerá no ecrã (contudo, a indicação não aparecerá quando seleccionar DESLIGAR para o item MENSAG no menu TELA (📖*61*) e o projector entrará no modo PARADA, que congela a imagem.
Para sair do modo PARADA e restaurar o ecrã para normal prima o botão **FREEZE** novamente.

NOTA • O projector sai automaticamente do modo PARADA quando alguns dos botões de telecomando forem pressionados.
• Se o projector continua projectar uma imagem parada por um longo período o painel LCD pode queimar. Não deixe o projector no modo PARADA por muito tempo.
• Quando esta função é utilizada, as imagens podem aparentar uma má qualidade, mas não se trata de uma avaria.

Fechar temporariamente a imagem

1. Prima o botão **SHUTTER** no painel de telecomando.
O obturador da lente mecânico fecha e o ecrã fica negro. O indicador **SHUTTER** no projector pisca em amarelo enquanto o obturador fecha.
Para abrir o obturador e restaurar o ecrã, prima novamente o botão **SHUTTER**.

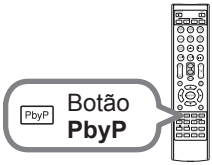


⚠**PRECAUÇÃO** ►Se pretender um ecrã em branco quando a lâmpada do projector estiver ligada, utilize a função de obturador da lente acima ou a função AV MUDO (📖*25*). Tomar outra acção qualquer pode causar danos no projector.

NOTA • O projector irá desligar-se automaticamente quando o tempo definido pelo TEMPORIZADOR passar (📖*66*).
• Quando desligar a corrente com o procedimento normal, o obturador da lente abre automaticamente. Se a fonte de alimentação AC for desligada durante a abertura ou fecho do obturador da lente, o movimento do obturador da lente pára. No entanto, quando o projector for ligado na próxima vez, o obturador da lente abre-se de novo automaticamente.

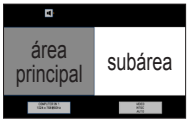
PbyP (Duas Imagens) <Apenas para o IN5135 e IN5145>

O PbyP é uma função para visualizar dois sinais de imagem diferentes num mesmo ecrã, o qual é dividido em área principal e subárea para cada sinal.



Modo normal

⇔



Modo PbyP

Prima o botão **PbyP** no controle remoto. Isto activa o modo PbyP. O ecrã exibido antes do botão **PbyP** ser premido será exibido como a área principal. A maioria das operações é efectiva apenas para a área principal. Apenas transmite o sinal de entrada de áudio emparelhado emparelhado com o sinal de entrada de imagem para a área principal.
Para sair do modo PbyP, prima novamente o botão **PbyP**.

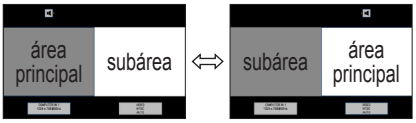
NOTA • Se a porta **LAN** ou **USB TYPE A / B** for seleccionada quando o botão **PbyP** é premido, a entrada de outra porta é exibida na área principal.
• No modo PbyP, utilize o botão **MENU** no telecomando ou os botões ▲/▼ no painel de controlo para exibir o menu OSD.
• Existem determinadas funções que não podem ser utilizadas no modo PbyP.
• Será exibida uma mensagem quando os botões que não podem ser utilizados forem pressionados (📖*114*). Contudo, note que existem determinados botões que não podem ser utilizados para os quais não são exibidas mensagens.
• As funções no menu OSD que não podem ser utilizadas são exibidas a cinzento e não podem ser seleccionadas.

❍ **Informação da configuração**

A informação da configuração será exibida durante alguns segundos quando a função PbyP for ligada. Exibe as informações de entrada para cada área. Também será exibida uma moldura azul em torno da área principal e uma marca de áudio a indicar a saída de áudio. A informação pode ser novamente visualizada com os botões ◄/► após ter sido apagada.

❍ **Alterando a área principal**

A posição da área principal pode ser alterada com os botões ◄/► quando a informação da configuração estiver em exibição no ecrã. A moldura azul e a marca de áudio irão mover-se juntamente com ela.



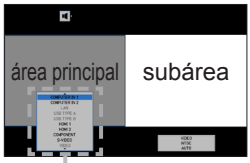
(continua na página seguinte)

PbyP (Duas Imagens) <Apenas para o IN5135 e IN5145> (continuação)

❍ Alterando o sinal de entrada da imagem

Prima qualquer botão para seleccionar uma porta de entrada no telecomando ou prima o botão **INPUT** no painel de controlo. A caixa de diálogo para a selecção do sinal de entrada para a área principal será exibida. Seleccione um sinal utilizando os botões ▲/▼. Se desejar alterar o sinal na subárea, troque temporariamente a área principal utilizando primeiro os botões ◄/►.
Exibir o mesmo sinal nas duas áreas não é admissível. Para detalhes sobre as combinações de sinal de entrada disponíveis, consulte a tabela. Quaisquer combinações marcadas com "X" não podem ser seleccionadas.

Subárea / Área principal	COMPUTER IN1	COMPUTER IN2	LAN	USB TYPE A	USB TYPE B	HDMI 1	HDMI 2	COMPONENT	S-VIDEO	VIDEO
COMPUTER IN1	X	O	X	X	X	O	O	O	O	O
COMPUTER IN2	O	X	X	X	X	O	O	O	O	O
LAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
USB TYPE A	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
USB TYPE B	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HDMI 1	O	O	X	X	X	X	X	O	O	O
HDMI 2	O	O	X	X	X	X	X	O	O	O
COMPONENT	O	O	X	X	X	O	O	X	O	O
S-VIDEO	O	O	X	X	X	O	O	O	X	O
VIDEO	O	O	X	X	X	O	O	O	O	X

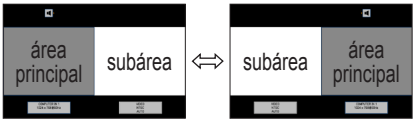


Sinal de entrada

NOTA • Os sinais de entrada combinados marcados com um "O" podem ser seleccionados e exibidos no modo PbyP mesmo quando a porta estiver configurada para SALTAR com a SALTAR FONTE no menu OPÇÃO (📖*65*).

❍ Função TROCA IMAGENS

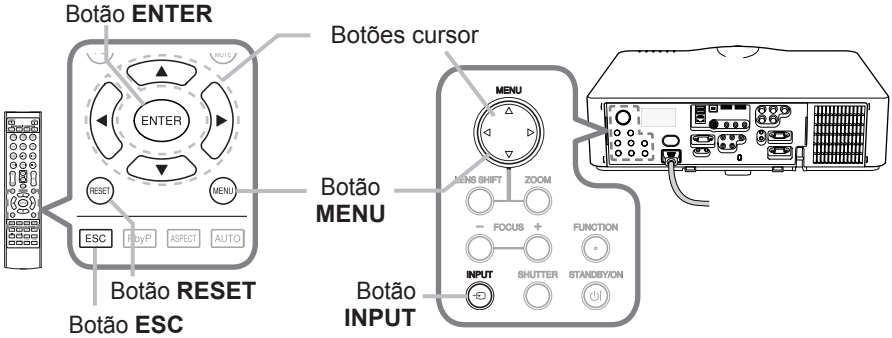
Prima o **MY BUTTON** atribuído a TROCA IMAGENS (📖*68*). A posição de ambas as áreas será trocada sem qualquer alteração de configuração.



NOTA • Para alguns sinais, estes poderão não ser exibidos correctamente no modo PbyP, ainda que os mesmos possam ser exibidos adequadamente no modo normal.

Usando a função menu

Este projector tem os seguintes menus:
CENA, IMAGEM, ENTRD, AJUSTE, AUDIO, TELA, OPÇÃO, REDE, SEGURANÇA e MENU FAC.
O MENU FAC. consiste de funções frequentemente usada e outros menus são classificados em cada objectivo e agregados como MENU AVANÇADO.
Cada um destes menus é operado com os mesmos métodos. Enquanto o projector exibir qualquer menu o botão **MENU** no projector funciona como os botões cursor. As operações básicas destes menus são conforme a seguir.



1. Para abrir o MENU, prima o botão MENU. O **MENU** que utilizou pela última vez (FAC. ou AVANÇADO) irá aparecer. MENU FAC. tem prioridade para aparecer logo após ligar a alimentação.

2. **No MENU FAC.**

(1) Use os botões cursor ▲/▼ para seleccionar um item para operar. Se pretender alterá-lo para o MENU AVANÇADO seleccione MENU AVANÇADO.
(2) Use os botões cursor ◄/► para seleccionar um item.

No MENU AVANÇADO

(1) Use os botões cursor ▲/▼ para seleccionar um item para operar.
Se pretende alterá-lo para MENU FAC. seleccione MENU FAC.
Os itens no menu surgem no lado direito.
(2) Prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER** para mover o cursor para o lado direito. Em seguida, use os botões cursor ▲/▼ para seleccionar um item para operar e prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER** para avançar. Será apresentado o menu de operações ou a caixa de diálogo do item seleccionado.
(3) Use os botões conforme indicado no OSD para operar o item.

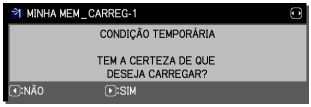
(continua na página seguinte)

Usando a função menu (continuação)

3. Para fechar o MENU, prima o botão **MENU** novamente. Ou seleccione SAÍDA e prima o botão cursor ◄ ou o botão **ENTER**. Mesmo se não fizer nada a caixa de diálogo desaparecerá automaticamente depois de 30 segundos.

NOTA • Se pretender mover a posição de menu use os botões cursor depois de premit o botão **POSITION**.
• Algumas funções não podem ser executadas quando uma certa porta é seleccionada ou quando um certo sinal de entrada é exibido.
• Se pretende reajustar a operação prima o botão **RESET** no telecomando durante a operação. Observe que alguns itens (ex. IDIOMA, VOLUME) não podem ser reajustados.
• No MENU AVANÇADO se pretende retornar para o ecrã anterior prima o botão cursor ◄ ou **ESC** no telecomando.

Indicação em OSD (display na tela)



Os significados das palavras gerais no OSD são as seguintes.

Indicação	Significado
SAÍDA	Seleccionar esta palavra fecha o menu OSD. É o mesmo que premir o botão **MENU**.
RETORNAR	Seleccionar esta palavra volta para o menu anterior.
CANCELAR ou NÃO	Seleccionar esta palavra cancela a operação no menu presente e volta para o menu anterior.
ACEITAR ou SIM	Seleccionar esta palavra executa a função preparada ou desloca o menu para o menu seguinte.

Usando a função menu (continuação)

Itens existentes de cada menu

A seguir são exibidos os itens existentes nos menus;

Menu	Itens
MENU FAC (📖*42*)	ASPECTO, A-KEYSTONE, KEYSTONE, KEYSTONE, AJUSTE PERFEITO, MODO FOTO., MODO ECO, INSTALAÇÃO, REAJUSTE, TEMPO FILTRO, IDIOMA, MENU AVANÇADO, SAÍDA
CENA (📖*44*)	BRILHO, CONTRASTE, GAMA, TEMP COR, COR, MATIZ, NITIDEZ, IRIS ACTIVA, MINHA MEM
IMAGEM (📖*47*)	ASPECTO, SOBREEXPL., POSICAO V, POSICAO H, FASE H, TAMANHO H, EXECUTA AJUS AUTOM
ENTRD (📖*50*)	PROGRESS., RED.INT.VÍ, ESP COR, COMPONENT, FORMATO VIDEO, FORMATO HDMI, INTERVALO HDMI, ENTRADA COMPUTER, BLOQ EST, RESOLUÇÃO
AJUSTE (📖*54*)	A-KEYSTONE, KEYSTONE, KEYSTONE, AJUSTE PERFEITO, MODO ECO AUTO, MODO ECO, INSTALAÇÃO, MODO ESPERA, SAÍDA MONITOR
AUDIO (📖*57*)	VOLUME, ALTO-FALANTE, FONTE ÀUDIO, HDMI AUDIO
TELA (📖*59*)	IDIOMA, MENU POS, SUPRESS.IMA, INICIAR, Minha Tela, Bl.Minha Tela, MENSAG, NOME DA FONTE, PADRÃO, C.C. (Legenda)
OPÇÃO (📖*65*)	SALTAR FONTE, BUSCA AUTOM., A-KEYSTONE, ALIMENT. DIRECTA, DESLIGAR AUTO, TEMPORIZADOR, USB TYPE B, TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO, MEU BOTÃO, SERVIÇO
REDE (📖*76*)	DEFINIÇÃO SEM FIOS, INFORMAÇÃO SEM FIOS, DEFINIÇÃO REDE LAN, INFORMAÇÃO REDE LAN, NOME DO PROJECTOR, MINHA IMAGEM, AMX D.D., INTRODUÇÃO, SERVIÇO
EGURANÇA (📖*87*)	MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE, Pal.-Chave da Minha Tela, BLOQUEIO PIN, DETEC. DE POSIÇÃO, SENHA P/TEXTO, MOSTRAR TEXTO, ESCREVER TEXTO, INDICADOR SEGURANÇA, BLOQUEIO EMPILHAR

MENU FAC.

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do MENU FAC.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼.
Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
ASPECTO	Os botões ◄/► trocam o modo da razão de aspecto. Ver o item ASPECTO no Menu IMAGEM (📖*47*).
A-KEYSTONE (EXECUTAR)	O botão ► executa a função auto keystone. Ver o item A-KEYSTONE no Menu AJUSTE (📖*54*).
KEYSTONE	Os botões ◄/► corrigem a distorção keystone vertical. Ver o item KEYSTONE no Menu AJUSTE (📖*54*).
KEYSTONE	Os botões ◄/► corrigem a distorção keystone horizontal. Ver o item KEYSTONE no Menu AJUSTE. (📖*55*).
AJUSTE PERFEITO	Premir o botão ► exibe a caixa de diálogo AJUSTE PERFEITO. Consulte o item AJUSTE PERFEITO no menu AJUSTE. (📖*55*).
MODO FOTO.	Os botões ◄/► modificam o modo da imagem, que são combinações dos ajustes de GAMA e TEMP COR. Escolha um modo adequado para a fonte de projeção. NORMAL ⇔ CINEMA ⇔ DINÂMICO ⇔ TELA(PRETA) ⇕ ⇕ DICOM SIM. ⇔ LUZ DO DIA ⇔ TELA BRANCA ⇔ TELA(VERDE) (continua na página seguinte)

(continua na página seguinte)

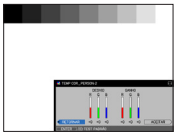
<table>
<tr><th>Item</th><th>Descrição</th></tr>
<tr><td>MODO FOTO.
(continuação)</td><td>
<table>
<tr><th></th><th>GAMA</th><th>TEMP COR</th></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>1 ORIGINAL</td><td>2 MÉDIO</td></tr>
<tr><td>CINEMA</td><td>2 ORIGINAL</td><td>3 BAIXO</td></tr>
<tr><td>DINÂMICO</td><td>3 ORIGINAL</td><td>1 ALTO</td></tr>
<tr><td>TELA(PRETA)</td><td>4 ORIGINAL</td><td>4 ALT-BRILHO-1</td></tr>
<tr><td>TELA(VERDE)</td><td>4 ORIGINAL</td><td>5 ALT-BRILHO-2</td></tr>
<tr><td>TELA BRANCA</td><td>5 ORIGINAL</td><td>2 MÉDIO</td></tr>
<tr><td>LUZ DO DIA</td><td>6 ORIGINAL</td><td>6 ALT-BRILHO-3</td></tr>
<tr><td>DICOM SIM.</td><td>7 ORIGINAL</td><td>2 MÉDIO</td></tr>
</table>
• Se a combinação de GAMA e TEMP COR for diferentes dos modos preestabelecidos acima, o menu MODO FOTO. mostrará “PERSON”. Ver os itens GAMA e TEMP COR (📖44, 45) no Menu CENA.
• Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.
• DICOM SIM. é o modo de simulação DICOM® ("Digital Imaging and Communication in Medicine") do projector. Este modo simula a norma DICOM, que é uma norma aplicável a comunicações digitais em medicina, e pode ser útil para exibir imagens médicas, tais como radiografias. Este projector não é um dispositivo médico e não está em conformidade com a norma DICOM, portanto, nem o projector nem o modo DICOM SIM. devem ser utilizados para efectuar diagnósticos médicos.
</td></tr>
<tr><td>MODO ECO</td><td>Use os botões ◄/► para ligar ou desligar o modo Eco.
Ver o item MODO ECO no Menu AJUSTE (📖55).</td></tr>
<tr><td>INSTALAÇÃO</td><td>Pressionar o botão ► exibe a janela INSTALAÇÃO.
Consulte o item INSTALAÇÃO no menu AJUSTE (📖55).</td></tr>
<tr><td>REAJUSTE</td><td>A execução deste item reajusta todos os item do MENU FAC., exceto TEMPO FILTRO e IDIOMA.
Aparecerá uma caixa de diálogo para confirmação. Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste.</td></tr>
<tr><td>TEMPO FILTRO</td><td>O tempo de uso do filtro de ar é mostrado no menu.
A execução deste item apaga o tempo de filtro, que conta o tempo de uso do filtro de ar.
Aparecerá uma caixa de diálogo para confirmação. Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste.
Veja o item TEMPO FILTRO no Menu OPÇÃO (📖67).</td></tr>
<tr><td>IDIOMA</td><td>Use os botões ◄/► para trocar o idioma de exibição.
Ver o item IDIOMA do Menu TELA (📖59).</td></tr>
<tr><td>MENU AVANÇADO</td><td>Prima ► ou o botão ENTER para utilizar o menu de CENA, IMAGEM, ENTRD, AJUSTE, AUDIO, TELA, OPÇÃO, REDE ou SEGURANÇA.</td></tr>
<tr><td>SAÍDA</td><td>Prima ◄ ou o botão ENTER para fechar o menu OSD.</td></tr>
</table>

Menu CENA

No Menu CENA, os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
BRILHO	Use os botões ◄/► para ajustar o brilho. Escuro ⇔ Claro
CONTRASTE	Use os botões ◄/► para ajustar o contraste. Fraco ⇔ Forte
GAMA	Os botões ▲/▼ modificam o gama do modo. 1 ORIGINAL ⇔ 1 PERSON ⇔ 2 ORIGINAL ⇔ 2 PERSON ⇔ 3 ORIGINAL ⇕ 3 PERSON ⇕ 4 ORIGINAL ⇕ 4 PERSON ⇔ 5 ORIGINAL ⇔ 5 PERSON ⇔ 6 ORIGINAL ⇔ 6 PERSON ⇕ 7 ORIGINAL ⇕ 7 PERSON ⇕ 1 ORIGINAL **Para ajustar o PERSON** Ao selecionar um modo cujo nome contenha a palavra PERSON e depois pressionar o botão ► ou **ENTER** exibirá uma caixa de diálogo, que ajudará no ajuste do modo. Esta função é útil quando se deseja mudar o brilho de tons específicos. Escolha uma opção usando os botões ◄/► e depois ajuste o nível com os botões ▲/▼. Pode-se exibir um~padrão de teste para checar o efeito do ajuste pressionando-se o botão **ENTER**. O padrão muda, na seqüência mostrada abaixo, a cada vez que **ENTER** é pressionado. Ausência de padrão ⇨ Escala de cinza com 9 graus ⇨ Escala de cinza com 15 graus ⇨ Rampa ⇨ Ausência de padrão As oito barras equalizadoras correspondem aos oito tons do intervalo do padrão de teste (escala de cinza com 9 graus), exceto pela mais escura, localizada na ponta esquerda. Para ajustar o 2º tom mais à esquerda do padrão de teste, use a barra de ajuste de equalização “1”. A tonalidade mais escura, localizada na parte mais à esquerda do padrão de teste, não pode ser controlada com nenhuma das barras equalizadoras de ajuste. • Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.

(continua na página seguinte)

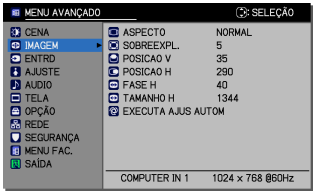
Item	Descrição
TEMP COR	Os botões ▲/▼ modificam a temperatura de cor do modo. 1 ALTO ⇔ 1 PERSON ⇔ 2 MÉDIO ⇔ 2 PERSON ⇔ 3 BAIXO ⇔ 3 PERSON ⇕ ⇕ 6 PERSON 4 ALT-BRILHO-1 6 ALT-BRILHO-3 ⇔ 5 PERSON ⇔ 5 ALT-BRILHO-2 ⇔ 4 PERSON **Para ajustar o PERSON** Ao selecionar um modo cujo nome contenha a palavra PERSON e depois pressionar o botão ► ou **ENTER** exibirá uma caixa de diálogo, que ajudará no ajuste do DESVIO e do GANHO do modo selecionado. Os ajustes de DESVIO mudam a intensidade da cor de tons inteiros do padrão de teste. Ajustes de GANHO afetam principalmente a intensidade da cor dos tons mais brilhantes do padrão de teste. Escolha uma opção usando os botões ◄/► e depois ajuste o nível com os botões ▲/▼. Para exibir um padrão de testes e conferir os efeitos dos ajustes, pressione o botão **ENTER**. A cada vez que o botão **ENTER** é pressionado, o padrão muda conforme mostrado abaixo. Sem padrão ⇨ Escala de cinza com 9 graus Rampa ⇦ Escala de cinza de 15 graus  • Poderão surgir linhas ou outro ruído na tela quando esta função é executada, mas não se trata de uma avaria.
COR	Use os botões ◄/► para ajustar a intensidade de cor. Fraca ⇔ Forte • Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente. • Quando o sinal de entrada é HDMI™, esta opção pode também ser seleccionada se (1) ou (2) se aplicar. (1) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD para a porta seleccionada está definido para VIDEO. (2) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD para a porta seleccionada está definido para AUTO e o projector reconhece que recebe sinais de vídeo.
MATIZ	Use os botões ◄/► para ajustar o matiz. Avermelhado ⇔ Esverdeado • Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente. • Quando o sinal de entrada é HDMI™, esta opção pode também ser seleccionada se (1) ou (2) se aplicar. (1) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD para a porta seleccionada está definido para VIDEO. (2) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD para a porta seleccionada está definido para AUTO e o projector reconhece que recebe sinais de vídeo.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NITIDEZ	Use os botões ◄/► para ajustar a nitidez. Fraca ⇔ Forte • Pode ocorrer algum ruído e/ou ecrã pode cintilar ao fazer o ajuste. Isto é um problema de funcionamento.
IRIS ACTIVA	Os botões ▲/▼ do cursor mudam o controle da íris ativa. INTRODUÇÃO ⇔ TEATRO ⇔ DESLIGAR INTRODUÇÃO: A íris ativa produz a melhor imagem de apresentação, tanto para cenas claras como escuras. TEATRO: A íris ativa produz a melhor imagem de teatro, tanto para cenas claras como escuras. DESLIGAR: A íris ativa está sempre aberta. • A tela pode piscar quando são selecionados os modos INTRODUÇÃO ou TEATRO. Nesses casos, selecione DESLIGAR.
MINHA MEM	O projector tem quatro memórias para dados de ajuste (para todos os itens do Menu CENA). Para executar uma função, selecione-a com os botões ▲/▼ e depois pressione ► ou **ENTER**. GUARDAR-1 ⇔ GUARDAR-2 ⇔ GUARDAR-3 ⇔ GUARDAR-4 CARREG-4 ⇔ CARREG-3 ⇔ CARREG-2 ⇔ CARREG-1 GUARDAR-1, GUARDAR-2, GUARDAR-3, GUARDAR-4 Executar a função GUARDAR salva os dados da configuração atual na memória associada ao número contido no nome da função. • É importante lembrar que os dados de configuração armazenados na memória serão perdidos ao se gravarem novos dados nesta memória. CARREG-1, CARREG-2, CARREG-3, CARREG-4 Executar a função CARREG carrega os dados da memória associada ao número incluído no nome da função e ajusta automaticamente a imagem de acordo com os dados. • As funções CARREG cujas memórias associadas não contêm dados não são mostradas. • Lembre-se sempre que as configurações existentes serão perdidas ao se carregarem novos dados. Para manter as configurações existentes, salve-as antes de executar uma das funções CARREG. • Pode haver algum ruído e a tela pode piscar um pouco ao se carregarem dados, mas isto não é um defeito. • As funções CARREG também podem ser executadas com o botão **MY BUTTON** que pode ser ajustada usando-se o botão MEU BOTÃO no Menu OPÇÃO (📖68).

Menu IMAGEM

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu IMAGEM.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► ou o botão **ENTER**. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



Item	Descrição
ASPECTO	Os botões ▲/▼ modificam a razão de aspecto do modo. **Para um sinal de computador** **IN5132, IN5142:** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 **IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145:** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ NATIVO **Para um sinal HDMI™** **IN5132, IN5142:** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 **IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145:** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIVO **Para um sinal de vídeo, s-vídeo ou vídeo componente** **IN5132, IN5142:** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 **IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145:** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 ⇔ 14:9 ⇔ NATIVO **Para um sinal de entrada das portas LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B ou se não houver sinal** **IN5132, IN5142:** 4:3 (fixed) **IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a, IN5135, IN5145:**16:10 (fixed) • O modo NORMAL mantém a razão de aspecto original do sinal.

(continua na página seguinte)

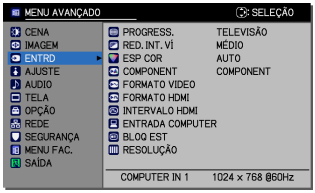
Item	Descrição
SOBREEXPL.	Use os botões ◄/► para ajustar a relação de sobreexploração. Pequeno (torna a imagem maior) ⇔ Grande (reduz o tamanho da imagem) • Esta opção pode ser selecionada apenas para sinais de vídeo, s-vídeo e vídeo componente. • Quando o sinal de entrada é HDMI™, esta opção pode também ser seleccionada se (1) ou (2) se aplicar. (1) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD para a porta seleccionada está definido para VIDEO. (2) O item FORMATO HDMI no menu ENTRD para a porta seleccionada está definido para AUTO e o projector reconhece que recebe sinais de vídeo.
POSICAO V	Use os botões ◄/► para ajustar a posição vertical. Baixo ⇔ Cima • O ajuste excessivo da posição vertical pode levar ao surgimento de ruído na tela. Nesses casos, reajuste a posição vertical para o valor padrão. Pressionar o botão **RESET** quando a POSICAO V estiver selecionada recolocará a POSIÇÃO V no valor normal. • Quando esta função for executada num sinal de vídeo ou sinal s-vídeo de, a faixa deste ajuste depende da configuração SOBREEXPL. (📖*acima6*). Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. está em 10. • Esta função não estará disponível para **LAN, USB TYPE A** / **B** ou **HDMI 1 / 2**.
POSICAO H	Use os botões ◄/► para ajustar a posição horizontal. Direita ⇔ Esquerda • O ajuste excessivo da posição horizontal pode levar ao surgimento de ruído na tela. Nesses casos, reajuste a posição horizontal para o valor padrão. Pressionar o botão **RESET** quando a POSICAO H estiver selecionada recolocará a POSIÇÃO H no valor normal. • Quando esta função for executada num sinal de vídeo ou sinal s-vídeo de, a faixa deste ajuste depende da configuração SOBREEXPL. (📖*acima*). Não é possível ajustar quando a SOBREEXPL. está em 10. • Esta função não estará disponível para **LAN, USB TYPE A** / **B** ou **HDMI 1 / 2**.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
FASE H	Use os botões ◄/► para ajustar a fase horizontal de modo a eliminar o piscar. Direita ⇔ Esquerda • Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal de computador ou um sinal de vídeo componente. Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE A** / **B** ou **HDMI 1 / 2**.
TAMANHO H	Use os botões ◄/► para ajustar o tamanho horizontal. Pequeno ⇔ Grande • Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal de computador. Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE A** / **B** ou **HDMI 1 / 2**. • Se o ajuste for excessivo, a imagem pode não ser exibida corretamente. Nesses casos, reajuste a configuração pressionando o botão **RESET** no telecomando ao fazer esta operação. • Quando esta função é utilizada, as imagens podem aparentar uma má qualidade, mas não se trata de uma avaria.
EXECUTA AJUS AUTOM	A seleção deste item aciona o recurso de ajuste automático. **Para um sinal de computador** A posição vertical a posição horizontal e fase horizontal será automaticamente ajustada. Confira se a janela do aplicativo está no tamanho máximo antes de tentar usar este recurso. Se a imagem estiver escura, o ajuste pode estar incorreto; portanto, use uma imagem brilhante para fazer o ajuste. **Para um sinal de vídeo ou s-vídeo** A seleção do formato de vídeo mais adequado ao respectivo sinal de entrada é automática. Esta função estará disponível apenas quando estiver selecionado AUTO no item FORMATO VIDEO do Menu ENTRD (📖*51*). A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito. **Para um sinal de vídeo componente** A posição vertical e a posição horizontal serão ajustadas automaticamente para a definição por defeito. A fase horizontal será ajustada automaticamente. • A operação de ajuste automático requer cerca de 10 segundos. Também é importante notar que esse recurso pode não funcionar corretamente com algumas entradas. • Quando esta função for realizada para um sinal de vídeo, podem aparecer elementos anormais (p.ex. linhas) do lado de fora da imagem. • Quando esta função é executada para um sinal de computador, poderá ser exibida uma estrutura preta na extremidade da tela, consoante o modelo do computador. • Os itens ajustados por meio desta função podem variar quando o item AJUSTE AUTO do item SERVIÇO estiver configurado para DETALHADO ou DESLIGAR no Menu OPÇÃO (📖*69*).

Menu ENTRD

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu ENTRD.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



Item	Descrição
PROGRESS.	Use os botões ▲/▼ para ajustar o modo de progressão. TELEVISÃO ⇔ FILME ⇔ DESLIGAR • Esta função só funciona para um sinal de vídeo, s-vídeo, vídeo componente (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60) e HDMI™ (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60). • Quando são escolhidas as opções TELEVISÃO ou FILME, a imagem da tela se torna nítida. A opção FILME se adapta ao sistema de conversão 2:3 pulldown, mas pode causar alguns defeitos, tais como linhas irregulares na imagem quando há objetos se movendo rapidamente. Nesses casos, use a opção DESLIGAR, mesmo que a imagem na tela perca um pouco de nitidez.
RED.INT.VÍ	Os botões ▲/▼ alternam o modo de redução de ruído. ALTO ⇔ MÉDIO ⇔ BAIXO • Esta função só funciona para um sinal de vídeo, s-vídeo, vídeo componente (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60) e HDMI™ (de 480i@60 ou 576i@50 ou 1080i@50/60).
ESP COR	Os botões ▲/▼ alternam o modo do espaço de cor. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Este item pode ser seleccionado apenas para um sinal (excepto para os sinais a partir dos portos do **LAN**, **USB TYPE A** e **USB TYPE B**) de computador ou um sinal de vídeo componente (exceto SCART RGB). • O modo AUTO seleciona automaticamente o modo mais adequado. • A utilização em AUTO pode funcionar bem par alguns sinais. Nesses casos, pode ser melhor escolher um modo adequado, evitando o AUTO.
COMPONENT	Use os botões ▲/▼ para alternar as funções da entrada portas **COMPONENT**. COMPONENT ⇔ SCART RGB Ao selecionar SCART RGB, as entradas **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)** e **VIDEO** funcionarão como uma entrada SCART RGB. O adaptador SCART ou cabo SCART é necessário para uma entrada SCART RGB ao projector. Para mais detalhes, contacte seu revendedor.

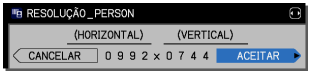
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
FORMATO VIDEO	O formato de vídeo par a porta **S-VIDEO** e porta **VIDEO** pode ser definido. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta de entrada. (2) Os botões ◄/► alternam o modo de exibição do formato de vídeo. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ⇧ N-PAL⇔M-PAL⇔NTSC4.43 ⇧ • Este item é executado apenas para sinais de vídeo originários das entrada **VIDEO** ou **S-VIDEO**. • O modo AUTO escolhe automaticamente o modo mais indicado. • A função AUTO pode não funcionar bem para alguns sinais. Se a imagem se tornar instável (p.ex. com irregularidades ou ausência de cor), selecione o modo de acordo com o sinal de entrada.
FORMATO HDMI	Pode ser definido o formato de vídeo dos sinais de entrada de HDMI™ das portas **HDMI 1** e **2**. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta **HDMI** a configurar. (2) Utilize os botões ◄/► para seleccionar o formato de vídeo. AUTO ⇔ VIDEO ⇔ COMPUTER AUTO: define automaticamente o melhor modo. VIDEO: define o modo adequado para sinais de DVD. COMPUTER: define o modo adequado para sinais de computador. • Se COMPUTER estiver seleccionado, COR (menu CENA), MATIZ (menu CENA) e SOBREEXPL. (menu IMAGEM) não podem ser seleccionados.
INTERVALO HDMI	Pode ser definida faixa digital dos sinais de entrada de HDMI™ das portas **HDMI 1** e **2**. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta **HDMI** a configurar. (2) Utilize os botões ◄/► para seleccionar a faixa digital. AUTO ⇔ NORMAL ⇔ REALÇADO AUTO: define automaticamente o melhor modo. NORMAL: define o modo adequado para sinais de DVD (16-235). REALÇADO: define o modo adequado para sinais de computador (0-255). • Se o contraste da imagem na tela ficar muito forte ou muito fraco, tente encontrar um modo mais adequado.

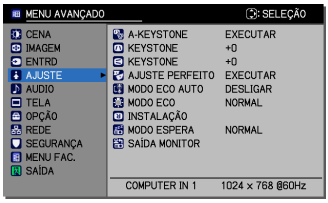
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
ENTRADA COMPUTER	O tipo de sinal de entrada do computador para portas **COMPUTER IN1** e **IN2** pode ser definido. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta **COMPUTER IN** a configurar. (2) Utilize os botões ◄/► para seleccionar o tipo do sinal de entrada do computador. AUTO ⇔ SYNC ON G DESLIGAR • Seleccionar o modo AUTO permite entrar com um sinal de SINC ON G ou com um sinal componente vídeo a partir da entrada. • No modo AUTO, pode haver distorção do sinal com determinados tipos de entrada. Nesses casos, retire o conector do sinal de modo que não haja entrada de sinal, selecione SINC ON G DESLIGAR e reconecte o sinal.
BLOQ EST	Para cada entrada, ajuste a função BLOQ EST para LIGAR ou DESLIGAR. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta de entrada. (2) Use os botões ◄/► para ligar ou desligar a função BLOQ EST. LIGAR ⇔ DESLIGAR • Esta opção pode ser usada apenas para sinais com freqüência vertical de 49 a 51 Hz, 59 a 61 Hz. • Quando é selecionada a opção LIGAR, as imagens em movimento aparecem com mais fluidez.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
RESOLUÇÃO	As resoluções dos sinais de entrada **COMPUTER IN1** e **COMPUTER IN2** podem ser configuradas no projector. (1) No Menu ENTRD, selecione a RESOLUÇÃO usando os botões ▲/▼ e então pressione o botão ►. O Menu RESOLUÇÃO será exibido. (2) Selecione a resolução que você deseja exibir no menu RESOLUÇÃO usando os botões ▲/▼. Selecionar AUTO fará com que a resolução seja adequada ao sinal de entrada. (3) Pressionar ► ou **ENTER** ao selecionar uma resolução NORMAL ajustará automaticamente as posições horizontal e vertical, fase do clock e tamanho horizontal. A caixa de diálogo ENTRD_INFO será exibida. NORMAL ↓ (4) Para definir uma resolução personalizada, use os botões ▲/▼ para selecionar PERSON. Será exibida a caixa de diálogo RESOLUÇÃO_PERSON. Ajuste as resoluções horizontal (HORIZONTAL) e vertical (VERTICAL) usando os botões ▲/▼/◄/►. Não se pode garantir que este recurso vai funcionar corretamente com todas as resoluções. PERSON ↓  (5) Mova o cursor para ACEITAR na tela e prima o botão ► ou **ENTER**. Surge a mensagem "TEM A CERTEZA DE QUE DESEJA ALTERAR RESOLUÇÃO?". Para guardar a definição prima o botão ►. As posições vertical e horizontal, fase do clock e tamanho horizontal serão automaticamente ajustadas. A caixa de diálogo ENTRD_INFO será exibida. (6) Para voltar à resolução anterior sem guardar as alterações, desloque o cursor para CANCELAR no ecrã e prima o botão ◄ ou **ENTER**. A tela voltará ao menu RESOLUÇÃO, mostrando a nova resolução. • Este recurso pode não funcionar corretamente com algumas imagens.

Menu AJUSTE



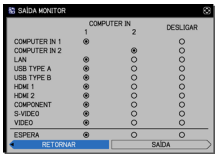
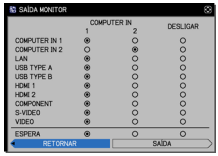
Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu AJUSTE.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
A-KEYSTONE	Selecionar esta opção executa a correção automática de distorção Keystone. O projector corrige automaticamente a distorção keystone vertical produzida pelo angulação do próprio projector (para frente ou para trás). Esta função é executada apenas uma vez, após seleção no menu. Ao mudar a inclinação do projector, execute novamente esta função. • O intervalo ajustável desta função varia de acordo com o sinal de entrada. Esta função não funciona bem com alguns tipos de sinal. • Quando o projector se encontrar num dos seguintes estados, a funcionalidade de correcção vertical automática pode não funcionar ou funcionar incorrectamente. - Está seleccionado TRASEIRA / TECTO ou FRONTAL / TECTO para o item INSTALAÇÃO no menu AJUSTE e o ecrã do projector está inclinado ou virado para baixo. - A regulação de ZOOM não está definida para ABERTURA total (focagem de grande abertura). - O projector está quase horizontal (cerca de ±4°). - O projector está inclinado cerca de ±35 graus ou mais. • Se o deslocamento vertical da lente não estiver totalmente para cima, esta função pode não funcionar corretamente. • Esta função não está disponível quando o DETEC. DE POSIÇÃO (📖*90*) está ligado ou quando o ecrã está ajustado por AJUSTE PERFEITO (📖*33, 34*).
KEYSTONE	Os botões ◄/► corrigem a distorção keystone vertical. Encolher a parte de baixo da imagem ⇔ Encolher a parte de cima da imagem • O intervalo de ajuste desta função varia de acordo com o sinal de entrada. Este recurso pode não funcionar bem para alguns sinais de entrada. • Quando ajustar o zoom para TELE (foco de telefoto), esta função pode ser excessiva. Esta função deve ser usada quando ajustar o zoom para AMPLO total (foco de ângulo-amplo) sempre que possível. • Se o deslocamento vertical da lente não estiver totalmente para cima, esta função pode não funcionar corretamente. • Esta função não está disponível quando o DETEC. DE POSIÇÃO (📖*90*) está ligado ou quando o ecrã está ajustado por AJUSTE PERFEITO (📖*33, 34*).

(continua na página seguinte)

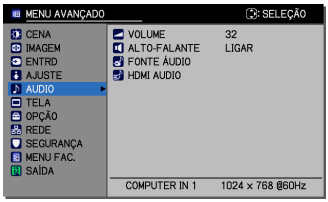
Item	Descrição
KEYSTONE	Os botões ◄/► corrigem a distorção keystone horizontal. Encolher lado direito da imagem ⇔ Encolher o lado esquerdo da imagem • O intervalo de ajuste desta função varia de acordo com o sinal de entrada. Esta função pode não funcionar bem para alguns sinais de entrada. • Se o deslocamento horizontal da lente não estiver centralizado, este recurso pode não funcionar corretamente. • Esta função não está disponível quando o DETEC. DE POSIÇÃO (📖*90*) está ligado ou quando o ecrã está ajustado por AJUSTE PERFEITO (📖*33, 34*).
AJUSTE PERFEITO	Seleccionar este item exibe a caixa de diálogo AJUSTE PERFEITO mais detalhes, consulte AJUSTE PERFEITO em **Corrigir distorção** (📖*33, 34*). • Isto encontra-se indisponível quando o DETEC. DE POSIÇÃO está LIGAR (📖*90*).
MODO ECO AUTO	Utilize os botões ▲/▼ para ligar ou desligar o MODO ECO AUTO. LIGAR ⇔ DESLIGAR • Quando LIGAR é seleccionado, o projector estará sempre configurado para o modo eco aquando do arranque, independentemente da configuração MODO ECO (📖*abaixo*). Será apresentada uma mensagem OSD "MODO ECO AUTO" durante dezenas de segundos quando o projector inicia com esta função activada.
MODO ECO	Use os botões ▲/▼ para ligar ou desligar o modo Eco. NORMAL ⇔ ECO • Quando ECO é escolhido, o ruído acústico e o brilho da tela são reduzidos. • Quando MODO ECO AUTO (📖*acima*) está definido para LIGAR, o projector estará sempre configurado para o modo Eco aquando do arranque, independentemente desta definição.
INSTALAÇÃO	Pressionar o botão ► exibe a janela para alternar a definição de INSTALAÇÃO. FRONTAL / SECRETÁRIA ⇕ TRASEIRA / SECRETÁRIA ⇕ TRASEIRA / TECTO ⇕ FRONTAL / TECTO Use os botões ▲/▼ para seleccionar a definição desejada na janela INSTALAÇÃO e pressione o botão **ENTER** do telecomando ou o botão **INPUT** do projector para executar. Se o DETEC. DE POSIÇÃO estiver LIGAR e o estado de INSTALAÇÃO for alterado, o alarme DETEC. DE POSIÇÃO LIGAR (📖*90*) será exibido quando o projector for reiniciado.

(continua na página seguinte)

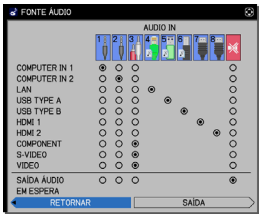
Item	Descrição
MODO ESPERA	Utilizando os botões ▲/▼ alterna a configuração do modo de espera entre NORMAL e ECONOMIA. NORMAL ⇔ ECONOMIA Quando ECONOMIA for seleccionado, o consumo de energia no modo de espera é reduzido ficando com algumas restrições de operação conforme abaixo indicadas: • Quando ECONOMIA for seleccionado, o telecomando de comunicação RS-232 é desactivado excepto para ligar o projector, e também a função de rede não poderá ser utilizada enquanto o projector se encontrar no modo de espera. Se o TIPO COMUNICAÇÃO no menu COMUNICAÇÃO for seleccionado para a PONTE REDE, todos os comandos de RS-232 são desactivados (📖**72**). • Quando ECONOMIA for seleccionado, a definição ESPERA SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA da FONTE ÁUDIO (📖***57***) é inválida e não haverá qualquer saída de sinal da porta **AUDIO OUT** no modo de espera. • Quando ECONOMIA for seleccionado, a definição ESPERA EM ESPERA da SAÍDA MONITOR é inválida e não haverá qualquer saída de sinal da porta **MONITOR OUT** no modo de espera. • Quando está seleccionado ECONOMIA, a funcionalidade CENTRAGEM é desactivada quando o projector estiver no modo standby (em espera). • <Apenas para o **IN5142**, **IN5144**, **IN5144a** e **IN5145**> Quando ECONOMIA estiver seleccionado e o projector está no modo de espera, o monitor de estado e a sua operação do botão não estão disponíveis.
SAÍDA MONITOR	Enquanto o sinal de imagem da porta de entrada escolhida no passo (1) é projectada, o sinal de imagem da porta de entrada seleccionada no passo (2) é emitido para a porta **MONITOR OUT**. (1) Seleccione uma porta de entrada de imagem utilizando os botões ▲/▼. Escolha ESPERA para seleccionar a emissão de imagem no modo de espera. (2) Seleccione uma das portas **COMPUTER IN** utilizando os botões ◄/►. Seleccione DESLIGAR para desactivar a porta **MONITOR OUT** para a porta de entrada ou modo de espera escolhido no passo (1). • <Apenas para o **IN5132**, **IN5142**, **IN5134, IN5134a, IN5144** e **IN5144a**> Não pode seleccionar **COMPUTER IN1** no passo (1) e **COMPUTER IN2** no passo (2) e vice-versa.  **<IN5132, IN5142, IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a>**  **<IN5135, IN5145>**

Menu AUDIO

Do menu AUDIO os itens mostrados na tabela abaixo podem ser executados. Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item. Depois execute-o de acordo com a tabela seguinte.



Item	Descrição
VOLUME	Usar os botões ◄/► ajusta o volume. Baixo ⇔ Alto
ALTO-FALANTE	A utilização dos botões ▲/▼ liga/desliga o altifalante incorporado. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando seleccionar DESLIGAR, o altifalante incorporado não funciona.
FONTE ÁUDIO	Enquanto o sinal de imagem da porta de entrada escolhida no passo (1) é projectada, o sinal de áudio da porta de entrada seleccionada no passo (2) é emitido para a porta **AUDIO OUT** e para o altifalante integrado deste projector. No entanto, o altifalante integrado não funciona quando ALTO-FALANTE está definido para DESLIGAR. (1) Seleccione uma porta de entrada de imagem utilizando os botões ▲/▼. Escolha SAÍDA ÁUDIO EM ESPERA para seleccionar a emissão de som no modo de espera. (2) Seleccione uma porta de entrada de áudio ou o ícone Mute, usando os botões ◄/►. Os ícones indicam o seguinte. Nº 1: Porta **AUDIO IN1** Nº 2: Porta **AUDIO IN2** Nº 3: Portas **AUDIO IN3** Nº 4: Porta **LAN** Nº 5: Portas **USB TYPE A** Nº 6: Porta **USB TYPE B** Nº 7: Porta **HDMI 1** Nº 8: Porta **HDMI 2** 🔇 : silencia o som • A entrada de áudio das portas n.º 4 a 8 só pode ser seleccionada por cada uma das portas de entrada de imagem. • A função C.C. (Closed Caption: Legenda Oculta) é automaticamente activada quando 🔇 é seleccionado e é recebido um sinal de entrada com C.C. Esta função está disponível apenas quando o sinal é NTSC para **VIDEO** ou **S-VIDEO**, ou 480i@60 para **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** ou **COMPUTER IN2**, e quando AUTO é seleccionado para EXIBIR no menu C.C. abaixo do menu TELA (📖*64*).

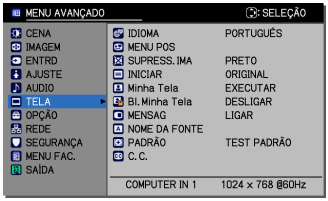


(continua na página seguinte)

Item	Descrição
HDMI AUDIO	Pode ser definido o modo de HDMI™ áudio das portas **HDMI 1** e **2**. (1) Use os botões ▲/▼ para selecionar a porta **HDMI** a configurar. (2) Utilize os botões ◄/► para seleccionar o modo de HDMI™ áudio. Verifique cada um dos dois modos fornecidos e seleccione o mais adequado para o seu dispositivo de áudio HDMI™.

Menu TELA

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu TELA.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima ► ou o botão **ENTER** para executar o item.
Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.



Item	Descrição
IDIOMA	Use os botões ▲/▼/◄/► para alternar o idioma do OSD (display na tela). ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇧ ...(mostrado na caixa de diálogo IDIOMA)... ⇧ Prima o botão **ENTER** ou **INPUT** para guardar a definição de idioma.
MENU POS	Os botões ▲/▼/◄/► permitem ajustar a posição no menu. Para sair, pressione o botão **MENU** do telecomando ou espere cerca de 10 segundos sem manusear o projector.
SUPRESS.IMA	Utilizando os botões ▲/▼ muda o ecrã SUPRESS.IMA. O ecrã SUPRESS.IMA é apresentado para a função AV MUDO (📖*25*). Para exibi-la, pressione o botão **AV MUTE** do telecomando . Minha Tela ⇔ ORIGINAL ⇔ AZUL ⇔ BRANCO ⇔ PRETO ⇧_____⇧ Minha Tela : A tela pode ser registrada utilizando-se o item Minha Tela (📖*60*). ORIGINAL : Tela predefinida como tela padrão. AZUL, BRANCO, PRETO : Telas monocromáticas de cada uma dessas cores. • Para evitar ilusões de óptica tipo imagem persistente, a tela Minha Tela ou ORIGINAL mudarão para uma tela preta simples após alguns minutos.
INICIAR	Os botões ▲/▼ alternam a configuração da tela de inicialização. A tela de inicialização é a tela que aparece quando não é detectado nenhum sinal ou o sinal é inadequado. Minha tela ⇔ ORIGINAL ⇔ DESLIGAR ⇧_____⇧ Minha Tela : A tela pode ser registrada utilizando-se o item Minha Tela (📖*60*). ORGINAL : Tela predefinida como tela padrão. DESLIGAR : Tela preta simples. • Para evitar ilusões de óptica tipo imagem persistente, a tela Minha Tela ou ORIGINAL mudarão para uma tela SUPRESS.IMA (📖*acima*) após alguns minutos. Se a tela SUPRESS.IMA for definida como Minha Tela ou ORIGINAL, a tela preta simples será usada. • Quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA (📖*88*), INICIAR está fixo para Minha Tela.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
Minha Tela	Esta opção permite capturar uma imagem para uso como imagem do recurso Minha Tela, que pode ser usado como tela SUPRESS.IMA ou como tela INICIAR. Coloque em exibição a imagem que você deseja capturar antes de executar o seguinte procedimento: (1) Selecionar este item exibe uma caixa de diálogo com o título “Minha Tela”. Você será perguntado se deseja iniciar a captura de uma imagem da tela atual. Espere a exibição da imagem desejada e pressione o botão **ENTER** ou **INPUT** do telecomando quando a imagem for exibida. A imagem congelará e o quadro de captura será mostrado. Para interromper a exibição, pressione o botão **RESET** do telecomando. (2) Os botões ▲/▼/◄/► permitem ajustar a posição do quadro. Mova o quadro até a posição da imagem que você deseja usar. As imagens originárias de alguns sinais de entrada talvez não possam ser movidas. Para iniciar o registro, pressione o botão **ENTER** ou **INPUT** do telecomando . Para restaurar a tela e voltar à caixa de diálogo anterior, pressione o botão **RESET** do telecomando. O registo pode durar alguns minutos. Ao terminar a gravação, a seguinte mensagem será mostrada por alguns segundos: **“O registro de Minha Tela terminou.”** Se a gravação falhar, será mostrada a seguinte mensagem: **“Ocorreu um erro de captura.Tente de novo.”** • Esta função não pode ser empregada quando tiver sido selecionada a opção LIGAR do item Bl.Minha Tela (📖*61*). • Esta função não pode ser seleccionado quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA (📖*88*). • Esta função não estará disponível para **LAN**, **USB TYPE / B** ou **HDMI 1 / 2**. • Não é possível capturar os desenhos criados através da Função de desenho (📖*104*).

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
Bl.Minha Tela	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função Bl.Minha Tela. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR é selecionado, o item Minha Tela é bloqueado. Esta função permite proteger a seleção atual de Minha Tela. • Esta função não pode ser seleccionado quando LIGAR está seleccionado para o item Pal.-Chave da Minha Tela no menu SEGURANÇA (📖88).
MENSAG	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de mensagem. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR é selecionado, a seguinte função de mensagem entra em funcionamento. "PROGRESSO AUTO" durante o ajuste automático "NÃO FOI DETECTADA ENTRADA" "SINCRONIZAÇÃO FORA DE ALCANCE" "FREQUÊNCIA SCANER INVÁLIDA" "NÃO DISPONÍVEL" "+++ FOCO +++" "A procurar....." ao buscar um sinal de entrada "A detectar..." quando um sinal de entrada é detectado "MODO ECO AUTO" enquanto arranca com MODO ECO AUTO. A indicação do sinal de entrada é assinalada pela mudança A indicação da razão de aspecto é assinalada pela mudança A indicação do MODO FOTO. é assinalada pela mudança A indicação da IRIS ACTIVA é assinalada pela mudança A indicação de MINHA MEM é assinalada pela mudança As indicações de "PARADA" e "II" quando a tela é congelada ao se pressionar o botão **FREEZE.** A indicação do PADRÃO é assinalada pela mudança. A indicação do MODO ECO exibida por alteração. • Quando selecionar DESLIGAR, lembre-se que a imagem está congelada. Esse congelamento não é um defeito (📖36).

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NOME DA FONTE	Todas as portas de entrada do projector podem ter nomes designados. (1) Use os botões ▲/▼ do Menu TELA para selecionar o NOME DA FONTE e então pressione o botão ► ou **ENTER**. O menu NOME DA FONTE será exibido. (2) Use os botões ▲/▼ do menu NOME DA FONTE para selecionar a entrada que irá receber um nome e então pressione o botão ►. A caixa de diálogo NOME DA FONTE será exibida. O lado direito do menu permanecerá em branco até que seja especificado um nome. (3) Seleccione um ícone que gostaria de atribuir à porta no diálogo NOME DA FONTE. O nome atribuído à porta será, também, automaticamente mudado de acordo com a selecção de ícones. Prima o botão **ENTER** ou **INPUT** para determinar a sua selecção de ícones. (4) Seleccione um número que gostaria de atribuir à porta juntamente com o ícone. Pode seleccionar o número entre deixar em branco (nenhuma atribuição de número), 1, 2, 3 ou 4. E prima o botão **ENTER** ou **INPUT**. (5) Se pretender modificar o nome atribuído à porta, seleccione NOME PERSONAL. e prima o botão **ENTER** ou **INPUT**.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NOME DA FONTE (continuação)	(6) O nome atual da fonte será mostrado na primeira linha. Use os botões ▲/▼/◄/► e os botões **ENTER** ou **INPUT** para selecionar e adicionar caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO na tela e apertar o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos os caracteres serão apagados. O nome pode ter no máximo 16 caracteres. (7) Para modificar um caractere já inserido, pressione o botão ▲ para mover o cursor até a primeira linha e depois use os botões ◄/► para mover o cursor até o caractere a ser mudado. Após pressionar os botões **ENTER** ou **INPUT**, o caractere é selecionado. Em seguida, repita o procedimento descrito no item (6) acima. (8) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção ACEITAR na tela e pressione o botão ►, **ENTER** ou **INPUT**. Para restaurar o nome anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção CANCELAR na tela e pressione ◄, **ENTER** ou **INPUT**.
PADRÃO	Utilizar os botões ▲/▼ alterna o modo para a tela modelo. Prima o botão ► (ou **ENTER**) para apresentar o modelo seleccionado e prima o botão cursor ◄ para fechar a tela apresentada. O último modelo seleccionado é apresentado quando **MY BUTTON** alocado para a função PADRÃO é premido (📖*68*). TEST PADRÃO ⇔ DOT-LINE1 ⇔ DOT-LINE2 ⇔ DOT-LINE3 ⇕ ⇕ EMPILHAR ⇔ MAPA2 ⇔ MAPA1 ⇔ CÍRCULO2 ⇔ CÍRCULO1 ⇔ DOT-LINE4 Pode virar um mapa ao contrário e percorrê-lo horizontalmente quando MAPA 1 ou MAPA 2 é seleccionado. Para inverter ou percorrer o mapa, apresente a orientação premindo o botão **RESET** no telecomando durante três segundos ou mais quando MAPA 1 ou MAPA 2 aparece.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
C.C. (Legenda)	C.C. é a função que exibe uma transcrição ou caixa de diálogo da parte de áudio de um vídeo, ficheiros ou outra apresentação ou sons relevantes. É necessário usar uma fonte de vídeo componente de formato 480i@60 ou vídeo de formato NTSC que suporta C.C. para usar esta função. Pode não trabalhar adequadamente, dependendo do equipamento ou fonte do sinal. Neste caso, desligue a Legenda.
	EXIBIR Seleccione a configuração EXIBIR legenda das opções seguintes com os botões ▲/▼. AUTO ⇔ LIGAR ⇔ DESLIGAR AUTO: As Legendas Ocultas aparecem automaticamente quando o sinal de entrada (compatível com C.C.) da porta com o ícone de silêncio definido para FONTE ÁUDIO estiver seleccionado. LIGAR: Legenda ligada. DESLIGAR: Legenda desligada. • A legenda não é apresentada quando o menu OSD está activo. • Legenda é a função para apresentar o diálogo, narração e/ou efeitos sonoros de um programa de televisão ou outras fontes de vídeo. A disponibilidade de Legenda depende da estação emissora e/ou conteúdo.
	MODO Seleccione a definição MODO Legenda a partir das seguintes opções utilizando os botões ▲/▼. LEGENDAS ⇔ TEXTO LEGENDAS: Apresentar Legenda. TEXTO: Apresentar dados de Texto, de informações adicionais como noticiários ou um guia de programa de televisão. A informação abrange a tela inteira. Atente que todo o programa C.C. tem Informações de texto.
	CANAL Seleccione CANAL Legenda a partir das seguintes opções utilizando os botões ▲/▼. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 1: Canal 1, canal principal / idioma 2: Canal 2 3: Canal 3 4: Canal 4 Os dados do canal podem variar, dependendo do conteúdo. Algum canal pode ser utilizado para idioma secundário ou vazio.

Menu OPÇÃO

Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados a partir do Menu OPÇÃO.
Seleccione um item usando os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► ou **ENTER** para executar o item, excepto para os itens TEMPO LÂMP. e TEMPO FILTRO. Em seguida, use os recursos conforme a tabela a seguir.

Item	Descrição
SALTAR FONTE	As portas podem ser definidas para serem ignoradas na busca através da função BUSCA AUTOM. (📖*abaixo*) ou através da selecção pelos botões no painel de controlo. (1) Escolha uma porta de entrada de imagem utilizando os botões ▲/▼. (2) Utilizando os botões ◄/► liga/desliga a função SALTAR FONTE. NORMAL ⇔ SALTAR A porta definida para SALTAR será ignorada. • Não é possível definir SALTAR para todas as portas em simultâneo. • Esta definição não é válida no modo PbyP (📖*37*).
BUSCA AUTOM.	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de busca automática de sinal. LIGAR ⇔ DESLIGAR Ao selecionar LIGAR, o projector percorrerá automaticamente as entradas na seguinte ordem se não detectar um sinal. A busca é iniciada na entrada atual. Ao encontrar um sinal, o projector cessará a busca e exibirá a imagem. COMPUTER IN1 ⇨ COMPUTER IN2 ⇨ LAN ⇨ USB TYPE A ⇩ USB TYPE B ⇩ HDMI 1 ⇦ HDMI 2 ⇦ COMPONENT ⇦ S-VIDEO ⇦ VIDEO ⇧ COMPUTER IN1 • Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**.
A- KEYSTONE	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função de keystone automático. LIGAR ⇔ DESLIGAR LIGAR : Será realizada correção automática de distorção tipo keystone sempre que a inclinação do projector for mudada. DESLIGAR : Este recurso é desabilitado. Execute o A-KEYSTONE (EXECUTAR) no Menu AJUSTE para correção automática de keystone. • Se o projector for instalado suspenso no teto, este recurso não funcionará corretamente; portanto, selecione DESLIGAR. • Esta função não estará disponível se o Detector de posição estiver ligado (📖*90*).

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
ALIMENT. DIRECTA	Use os botões ▲/▼ para ligar e desligar a função ALIMENT. DIRECTA. LIGAR ⇔ DESLIGAR Ao configurar LIGAR, a lâmpada será automaticamente ligada sem o procedimento normal (📖*24*), somente quando o projector é fornecido com a alimentação depois de ser interrompida enquanto a lâmpada estiver ligada. • Esta função não funciona uma vez que a alimentação seja fornecida para o projector enquanto a lâmpada está desligada. • Depois de ligar a lâmpada com a função ALIMENT. DIRECTA, se nenhuma entrada ou operação for detectada por aproximadamente 30 minutos, o projector é desligado mesmo que a função DESLIGAR AUTO (📖*abaixo*) seja desactivada.
DESLIGAR AUTO	Use os botões ▲/▼ para ajustar o tempo com o obturador fechado da contagem regressiva para o desligamento automático do projector. Longo (máx. 99 minutos) ⇔ Curto (mín. 0 minutos = DESLIGAR) Se o tempo for ajustado para 0, o projector não se desligará automaticamente. Quando o tempo é definido entre 1 e 99 ou o tempo decorrido sem sinal ou com sinal inadequado alcançar um valor predeterminado, a lâmpada do projector será desligada. Se um dos botões do projector ou do telecomando for pressionado ou um dos comandos (excepto comandos de busca) for transmitido à porta **CONTROL** durante o período de tempo correspondente, o projector não se desligará. Consulte a seção **Desligar da corrente** (📖*24*).
TEMPORIZADOR	Utilizando os botões ▲/▼ define o tempo desde o fecho do obturador da lente até desligar automaticamente o projector. 1h ⇔ 3h ⇔ 6h • O obturador irá abrir automaticamente quando ligar novamente o projector.

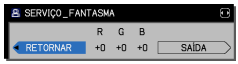
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
USB TYPE B	Utilize os botões ▲/▼ para seleccionar a função da porta **USB TYPE B**. Para utilizar esta função, necessita de ligar a porta **USB TYPE B** do projector e a porta USB tipo A de um computador. RATO ⇔ MONITOR USB RATO : O telecomando acessório funciona como o simples rato e teclado do computador. MONITOR USB : A porta funciona como uma porta de entrada que recebe sinais de imagem do computador (📖*104*). • Pode demorar vários segundos a projectar as imagens da porta **USB TYPE B**. • Nos casos seguintes, uma mensagem a notificá-lo que a porta **USB TYPE B** não está disponível para a entrada de imagens: - Esta definição é comutada para RATO enquanto uma entrada de imagem da porta **USB TYPE B** é projectada. - A porta **USB TYPE B** é seleccionada como a fonte de entrada de imagens enquanto esta definição é definida para RATO.
TEMPO LÂMP.	O tempo de lâmpada, que é mostrado no menu OPÇÃO, é o tempo de utilização da lâmpada, medido a partir da última vez que o contador foi zerado. Se você pressionar o botão **RESET** do telecomando ou o botão ► do projector, aparecerá uma caixa de diálogo. Para zerar o tempo de lâmpada, selecione ACEITAR usando o botão ►. CANCELAR ⇨ ACEITAR • Zere o contador apenas depois de trocar a lâmpada, para manter sempre um valor correto no indicador de tempo de uso. • Para instruções sobre como substituir a lâmpada, ver a seção **Substituir a lâmpada** (📖*108*). • O tempo da lâmpada também pode ser verificado através do monitor de estado no **IN5142**, **IN5144**, **IN5144a** e **IN5145** (📖*22*).
TEMPO FILTRO	O tempo de filtro, que é mostrado no Menu OPÇÃO, é o tempo de uso do filtro de ar, medido a partir da última vez que o contador foi zerado. Se você pressionar o botão **RESET** do telecomando ou o botão ► do projector, aparecerá uma caixa de diálogo. Para zerar o tempo de filtro, selecione REAJUSTE usando o botão ►. CANCELAR ⇨ ACEITAR • Zere o contador de tempo de filtro apenas depois de limpar ou trocar o filtro de ar, de modo a manter sempre um valor correto para o filtro de ar. • Para instruções sobre como limpar o filtro de ar, veja a seção **Limpeza e substituição do filtro de ar** (📖*110*). • O tempo do filtro também pode ser verificado através do monitor de estado no **IN5142**, **IN5144**, **IN5144a** e **IN5145** (📖*22*).

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MEU BOTÃO	Este item é para atribuir uma das funções seguintes para MY **BUTTON 1** a **4** no telecomando (📖*6*). (1) Utilize os botões ▲/▼ no menu MEU BOTÃO para seleccionar um botão de MEU BOTÃO-1 a 4 e prima o botão ► ou **ENTER** para apresentar a caixa de diálogo de configuração MEU BOTÃO. (2) Em seguida, use os botões ▲/▼/◄/► para atribuir uma das funções a seguir ao botão escolhido. Prima o botão **ENTER** ou **INPUT** para guardar a definição. DIAPOSITIVOS: Configure a entrada para **USB TYPE A** e inicia uma apresentação de diapositivos. MINHA IMAGEM: Exibe o menu MINHA IMAGEM (📖*84*). MENSAGEIRO: Liga/desliga o texto do mensageiro exibido no ecrã (📖**5. Função Mensageiro** no **Guia de Rede**). Quando não houver dados de texto transferidos para exibição, a mensagem "MENSAGEIRO SEM DADOS" será exibida. OBTURADOR: Fechada e aberta o obturador da lente (📖*36*). TROCA IMAGENS: <Apenas para o **IN5135** e **IN5145**> Troca a imagem do lado direito com a do lado esquerdo no modo PbyP (📖*38*). INFO: Apresenta SISTEMA_INFO, ENTRD_INFO (📖*75*), INFORMAÇÃO SEM FIOS (📖*80*), INFORMAÇÃO REDE LAN (📖*82*) ou nada. A-KEYSTONE: Realiza a correção automática da distorção keystone (📖*54*). MINHA MEM: Carrega um dos dados de ajuste armazenados (📖*46*). Se for salvo mais de um tipo de dados, o ajuste se modifica a cada vez que **MY BUTTON** for pressionado. Se não houver dados salvos na memória, aparecerá a mensagem “S/Dados guard.” Se a configuração atual não estiver salva na memória, será mostrada a caixa de diálogo à direita. S/Dados guard. Condição temporária MY BUTTON (MINHA MEM) :Rever parâmetros guardados ► :Saída Se pretende manter o ajuste actual, prima o botão ► para sair. Caso contrário, o carregamento de dados apagará as configurações existentes. IRIS ACTIVA: Muda a configuração de íris ativa (📖*46*). MODO FOTO.: Muda o MODO FOTO. (📖*42*). REAJ. FILTR: Exibe a caixa de diálogo de confirmação de zeragem do temporizador do filtro (📖*67*). PADRÃO: Faz com que a configuração padrão seleccionada para o item PADRÃO (📖*63*) seja exibida ou desapareça. MUDO: Liga/desliga o silêncio de áudio. RESOLUÇÃO: Liga/desliga o menu RESOLUÇÃO. (📖*53*). MODO ECO: Liga/desliga o menu MODO ECO (📖*55*).

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SERVIÇO	Selecionar este item exibe o menu SERVIÇO. Selecione um item usando os botões ▲/▼ e pressione o botão ► ou o botão **ENTER** para executar esta opção.
	ALTITUDE Os botões ▲/▼ ajustam a velocidade de rotação dos ventiladores de arrefecimento. Geralmente, recomenda-se que a deixe em AUTO. ELEVADA-2 ⇔ ELEVADA-1 ⇔ NORMAL ⇔ AUTO AUTO: O projector muda automaticamente a velocidade de rotação em função da altitude e outros factores ambientais. Escolha uma das opções abaixo quando ocorrer um problema com o modo AUTO. NORMAL: Este modo pode ser utilizado abaixo de 1.600m (5.250ft.). ELEVADA-1: Este modo pode ser utilizado entre 1.600 e 2.300m (5.250 e 7.550ft.). ELEVADA-2: Este modo pode ser utilizado acima de 2.300m (7.550ft.).
	AJUSTE AUTO Use os botões ▲/▼ para selecionar um dos modos. Se for selecionado DESLIGAR, o recurso de ajuste automático é desabilitado. DETALHADO ⇔ RÁPIDO ⇔ DESLIGAR DETALHADO : Sintonia fina, incluindo ajuste de TAMANHO H. RÁPIDO : Sintonia mais rápida, onde o TAMANHO H é ajustado para valores predeterminados para o sinal de entrada. • Dependendo das condições (p.ex imagem de entrada, cabo de sinal para o projector, ambiente em torno do projector), o ajuste automático pode não funcionar corretamente. Nesses casos, use a opção DESLIGAR para desabilitar o ajuste automático e faça o ajuste manualmente.
	FANTASMA  (1) Use os botões ◄/► para selecionar um elemento de cor do fantasma. (2) Ajuste o elemento selecionado usando os botões ▲/▼ até o fantasma desaparecer.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SERVIÇO (continuação)	**MENSG.FILTRO** Utilize o botão ▲/▼ para definir o temporizador para notificar por mensagem quando deve substituir a unidade de filtro. **IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135:** 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ 10000h ⇔ 15000h ⇔ DESLIGAR **IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145:** 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ 10000h ⇔ 15000h ⇔ 20000h ⇔ DESLIGAR Após a escolha de um item (exceto DESLIGAR), aparecerá a mensagem “ADVERTÊNCIA ***HRS PASSADAS .....” quando o timer atingir o tempo do intervalo determinado para esta característica (📖*114*). Se for escolhido DESLIGAR, a mensagem não aparecerá. Use este recurso para manter limpo o filtro de ar, definindo o tempo de acordo com o ambiente em que o projector é mantido. • Cuide periodicamente da unidade de filtro, mesmo que não haja mensagem. Se o filtro de ar for bloqueado por poeira ou outros elementos, a temperatura aumentará, o que pode causar mau funcionamento ou reduzir a durabilidade do projector. • Tenha cuidado com o ambiente de funcionamento do projector e o estado da unidade de filtro.
	TIPO LENTE (1) Seleccione o tipo de lente actualmente utilizado com os botões ▲/▼ e prima depois o botão ► ou **ENTER**. Se seleccionar AUTO, o projector determina automaticamente o tipo de lente. (2) É exibida uma caixa de diálogo com uma mensagem para confirmação. Prima o botão ► ou **ENTER** para guardar o tipo de lente. • Esta configuração influencia a distorção keystone e outros elementos. • O tipo de lente determinado pelo projector será exibido à direita de “AUTO”. • Se não for possível o projector determinar automaticamente o tipo de lente quando o item estiver definido para AUTO, é exibido “LENTE DESCONHECIDA” à direita de “AUTO”. • Consulte o seu revendedor sobre as lentes opcionais.
	TRAVA LENTE Utilizar os botões ▲/▼ liga/desliga a funcionalidade de bloqueio de tecla. Quando LIGAR está seleccionado, os botões (**ZOOM**, **ZOOM +** / **-**, **FOCUS +** / **-**, **LENS SHIFT**, **LENS MEMORY**) estão bloqueados. LIGAR ⇔ DESLIGAR

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SERVIÇO (continuação)	**BLOQ.TECLA** (1) Use os botões ▲/▼ para escolher o telecomando de operações. PAINEL Telecomando ⇔ TELECOMANDO (2) Use os botões ◄/► para seleccionar LIGAR ou DESLIGAR. LIGAR ⇔ DESLIGAR Seleccionar LIGAR no Passo 2 bloqueia os botões excepto **STANDBY**, **ON** e **STANDBY/ON** no telecomando de operações seleccionado no Passo 1. Seleccionar DESLIGAR liberta os botões bloqueados no telecomando de operações seleccionado no Passo 1. • Use esta função para evitar manuseio indevido ou acidental. • Não é possível desactivar ambas as opções ao mesmo tempo.
	RECEPTOR REMOTO (1) Selecione um sensor remoto usando o botão ▲/▼. FRENTE ⇔ TRAS (2) Modifique usando o botão ◄/►. LIGAR ⇔ DESLIGAR • Quando um dos sensores estiver desligado, o outro também não pode ser desligado.
	FREQ. REMOTO (1) Use os botões ◄/► para seleccionar (📖*4, 18*). 1:NORMAL ⇔ 2:ALTO (2) Utilize o botão ◄/► para ligar/desligar o sensor remoto do projector. LIGAR ⇔ DESLIGAR Para ambos, o ajuste padrão de fábrica é 1:NORMAL e 2:ALTO ligados. Se o telecomando não funcionar correctamente, desactive uma das opções. • Não é possível desactivar ambas as opções ao mesmo tempo.
	ID REMOTA Utilize os botões ▲/▼ no menu ID REMOTA para seleccionar ID e premir o botão ►. TODOS ⇔ 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 O projector é controlado pelo telecomando cujo botão **ID** é definido com o mesmo número que este número. Quando TODOS é seleccionado, o projector é controlado por um telecomando independentemente da definição ID.

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
SERVIÇO (continuação)	**COMUNICAÇÃO**	Seleccionar este item apresenta o menu COMUNICAÇÃO Neste menu, você pode configurar as definições da comunicação em série do projector através da porta **CONTROL**. • Seleccione um item utilizando os botões do cursor ▲/▼. De seguida, ao premir o botão ► abre o submenu para o item de definição que seleccionou. Ou, premindo o botão ◄ em vez do botão ► faz o menu regressar ao menu anterior sem alterar a configuração. Cada submenu pode ser operado como descrito acima. • Quando TIPO COMUNICAÇÃO (📖*abaixo*) está definido como DESLIGAR, os outros itens excepto EMPILHAR no menu COMUNICAÇÃO são inválidos. • Para a função de comunicação em série, consulte o **Guia de Rede**.
		TIPO COMUNICAÇÃO Seleccione o tipo de comunicação para a transmissão através da porta **CONTROL**. PONTE REDE (SEM FIOS) ⇔ PONTE REDE (REDE LAN) ⇔ DESLIGAR ⇔ PONTE REDE (SEM FIOS) PONTE REDE: Seleccione este tipo, se for necessário controlar um dispositivo externo como um terminal de rede, através deste projector a partir do computador. Seleccione SEM FIOS ou REDE LAN como o seu modo de ligação de rede. A porta **CONTROL** não aceita os comandos RS-232 (📖**6. Função Ponte de Rede** no **Guia de Rede**) DESLIGAR: Seleccione este modo para receber os comandos RS-232 utilizando a porta **CONTROL**. • DESLIGAR está seleccionado como predefinição. • Quando selecciona PONTE REDE, verifique o item, MÉTODO TRANSMISSÃO (📖*73*).

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
SERVIÇO (continuação)	**COMUNICAÇÃO (continuação)**	**DEFINIÇÃO DE SÉRIE** Seleccione a condição de comunicação em série para a porta **CONTROL**. **NÚMERO BAUDIOS** 4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps **PARIDADE** NENHUMA ⇔ ÍMPAR ⇔ PAR • O NÚMERO BAUDIOS é fixo para 19200bps e a PARIDADE é fixa para NENHUMA quando TIPO COMUNICAÇÃO for definido para DESLIGAR (📖**72**).
		TMÉTODO TRANSMISSÃO Seleccione este método de transmissão para comunicação pela PONTE REDE a partir da porta **CONTROL**. HALF-DUPLEX ⇔ FULL-DUPLEX HALF-DUPLEX: Este método permite ao projector efectuar comunicação bidireccional, mas é permitida apenas uma direcção de cada vez, a transmitir ou a receber dados. FULL-DUPLEX: Este método permite ao projector efectuar comunicação bidireccional, transmitindo e recebendo dados em simultâneo. • HALF-DUPLEX está seleccionado como predefinição. • Se seleccionar HALF-DUPLEX, verifique a definição do item TEMPO LIMITE RESPOSTA (📖**74**).

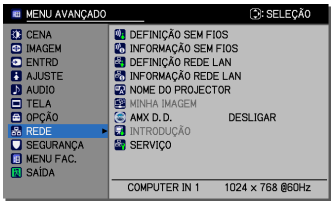
(continua na página seguinte)

Item		Descrição
SERVIÇO (continuação)	**COMUNICAÇÃO (continuação)**	**TEMPO LIMITE RESPOSTA** Seleccione o período de tempo para aguardar a recepção dos dados de resposta de outra comunicação de dispositivo pela PONTE REDE e HALF-DUPLEX pela porta **CONTROL**. DESLIGAR ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s DESLIGAR : Seleccione este modo se não for necessário para verificar as respostas do dispositivo para o qual o projector envia dados. Neste modo, o projector pode enviar dados a partir do computador continuamente. 1s/2s/3s: Seleccione este período de tempo para manter o projector a aguardar uma resposta do dispositivo para o qual o projector envia dados. Enquanto aguarda pela resposta, o projector não envia dados a partir da porta **CONTROL**. • Este menu está disponível apenas quando PONTE REDE está seleccionado para TIPO COMUNICAÇÃO e HALF-DUPLEX está seleccionado para MÉTODO TRANSMISSÃO (📖*73*). • DESLIGAR está seleccionado como predefinição.
		ECO DA PORTA SERIAL Controla se a porta serial repete os caracteres.
		EMPILHAR Seleccionar este item exibe o meu EMPILHAR. Para mais informações veja, por favor, o **Guia de Empilhamento Instantâneo**. • Quando MODO EMPILHAR está definido como PRINCIPAL ou SUB, the os outros itens no menu COMUNICAÇÃO são inválidos.

(continua na página seguinte)

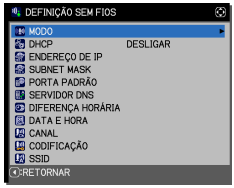
Item	Descrição
SERVIÇO (continuação)	**INFO** Selecionar este item exibe uma caixa de diálogo com o título “ENTRD_INFO”, que mostra informações sobre as entradas atuais. • A mensagem de “BLOQ EST” na caixa de diálogo significa que a função de bloqueio de imagem está operante. • A mensagem “SCART RGB” significa que a entrada portas **COMPONENT** está atuando como uma entrada RGB SCART. Veja o item COMPONENT no Menu ENTRD (📖*50*). • Este item não pode ser selecionado se não houver sinal ou sincronização de saída. • Quando MOSTRAR TEXTO estiver em LIGAR, o TEXTO será exibido será exibido junto com a informação de entrada na caixa de diálogo ENTRD_INFO (📖*92*).
	AJUSTE FABR Selecionar ACEITAR usando o botão ► realiza o reajuste. Esta função faz com que todos os itens de todos os menus voltem ao mesmo tempo para as configurações iniciais. Observe contudo que os itens TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO, IDIOMA, MENSG. FILTRO, MODO ESPERA, COMUNICAÇÃO, REDE e SEGURANÇA não são reajustados. CANCELAR ⇨ ACEITAR
	FIRMWARE Exibe o código de firmware mais recente.

Menu REDE



Lembre-se de que as configurações de rece neste projector pode causar falha na rede. Consulte o seu administrador de rede antes de conectar um ponto de acesso existente na sua rede.
Seleccione “REDE” do menu principal para aceder as seguintes funções.
Seleccione um item com os botões cursor ▲/▼ e prima o botão cursor ► no projector ou telecomando ou o botão **ENTER** para executar este item. Depois execute-o de acordo com a tabela seguinte.
Consulte o **Guia de Rede** para obter detalhes sobre a operação REDE.

NOTA • Para usar a função de rede sem fios deste projector é necessário o adaptador USB sem fios indicado que é vendido como opção. Não use qualquer cabo ou dispositivo de extensão quando ligar o adaptador ao projector.
• O projector não permite que uma LAN sem fios e uma LAN com fios sejam ligadas à mesma rede.
• Não defina o mesmo endereço de rede para ambas as LAN sem fios e com fios.
• Se não usar SNTP (📖**3.1.8 Definições data/hora** no **Guia de Rede**) então defina a DATA E HORA durante a instalação inicial.
• O telecomando de comunicação da rede é desactivado enquanto o projector estiver no modo de espera se o item MODO ESPERA estiver definido para ECONOMIA. Por favor conecte a rede de comunicação do projector depois de colocar o MODO ESPERA para NORMAL (📖*56*).

Item	Descrição	
DEFINIÇÃO SEM FIOS	Seleccionar este item exibe o menu DEFINIÇÃO SEM FIOS para a LAN sem fios. Use os botões ▲/▼ para seleccionar um item e ► ou **ENTER** para executá-lo.  	
	MODO	Use os botões ▲/▼ para selecionar o sistema de comunicação da rede. Seleccione de acordo com as definições do seu computador. ADHOC ⇔ INFRAESTRUCT. Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando ADHOC está seleccionado, IEEE802.11 n não pode ser usado. • Se ADHOC estiver definido para MODO enquanto WPA-PSK ou WPA2-PSK estiver seleccionado em CODIFICAÇÃO, a definição de CODIFICAÇÃO (📖*78*) alterna para DESLIGAR automaticamente.

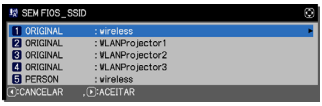
(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO SEM FIOS (continuação)	DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	Use os botõe ▲/▼ para ligar/desligarto DHCP. LIGAR ⇔ DESLIGAR Seleccione DESLIGAR quando a rede não activar DHCP. Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando a configuração “DHCP” mudar para “LIGAR”, leva um tempo para obter um endereço IP do servidor DHCP. • A função IP automático será atribuida um endereço IP se o projector não obtiver um endereço IP do servidor mesmo que DHCP esteja “LIGAR”.
	ENDEREÇO DE IP	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ENDEREÇO DE IP. Esta função pode somente ser usado quando DHCP for definido para DESLIGADO. • Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. • O ENDEREÇO DE IP “0.0.0.0” é proibido.
	SUBNET MASK	Utilize os botões▲/▼/◄/► para introduzir a mesma SUBNET MASK utilizada pelo seu computador. Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO. • A máscara de subrede “0.0.0.0” é proibida.
	PORTA PADRÃO	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir um endereço de PORTA PADRÃO (um node numa rede de computador que serve para um ponto de acesso para outra rede). Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO.
	SERVIDOR DNS	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o endereço do SERVIDOR DNS. O SERVIDOR DNS é um sistema para controlar os nomes de domínio e endereços IP na rede.
	DIFERENÇA HORÁRIA	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir DIFERENÇA HORÁRIA. Define a mesma DIFERENÇA HORÁRIA daquela definida no seu computador. Se não tiver certeza, consulte seu administrador de TI. Use o botão ► para retornar para o menu depois de configurar DIFERENÇA HORÁRIA. • Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO REDE LAN passa a ter a mesma definição (📖82).

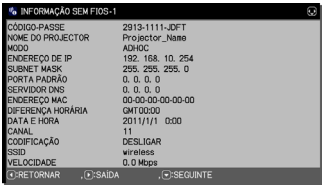
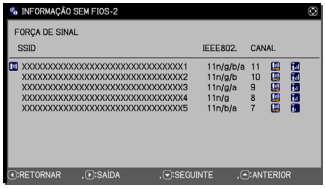
(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO SEM FIOS (continuação)	DATA E HORA	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ano (últimos dois dígitos), mês, data, hora e minuto. • Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO REDE LAN passa a ter a mesma definição (📖82). • O projector substituirá esta configuração e recuperará as informações de DATA E HORA do servidor de tempo ao activar SNTP. **(📖3.1.8 Definições data/hora** no **Guia de Rede)** • Esta definição será reposta se o projector for desligado enquanto o MODO ESPERA no menu AJUSTE está definido para ECONOMIA (📖56), ou quando a alimentação de CA é desligada.
	CANAL	Use os botões ▲/▼ para seleccionar o canal da LAN sem fios a ser usada enquanto o MODO (📖76) está definido para ADHOC. Seleccione de acordo com as definições do seu computador. Os canais 1 a 11 estão disponíveis. Para guardar a definição prima o botão ►. • Os canais disponíveis variam de acordo com o país. Também pode ser necessário, dependendo das normas, um cartão de rede sem fio. • Este item só pode ser seleccionado quando o MODO está definido para ADHOC. Quando MODO está definido para INFRAESTRUCT., o canal é automaticamente seleccionado.
	CODIFICAÇÃO	Use os botões ▲/▼ para selecionar o tipo de codificação a ser utilizado. WPA2-PSK(AES) ⇔ WPA2-PSK(TKIP) ⇕ ⇕ DESLIGAR WPA-PSK(AES) ⇕ ⇕ WEP 64bit⇔WEP 128bit⇔WPA-PSK(TKIP) Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando o MODO (📖76) está definido para ADHOC, WPA-PSK e WPA2-PSK não podem ser seleccionados. • Se IEEE802.11 n for usado enquanto o MODO estiver definido para INFRAESTRUCT., TKIP e WEP estão desactivados. Se DESLIGAR ou AES não estiver seleccionado, a comunicação irá alternar automaticamente para IEEE802.11 b/g.

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO SEM FIOS (continuação)	**SSID**	Use os botões ▲/▼ para selecionar o SSID a ser exibido no menu SSID.  #1 ORIGINAL ⇔ #2 ORIGINAL ⇔ #3 ORIGINAL ⇔ #5 PERSON ⇔ #4 ORIGINAL Seleccione um dos ORIGINAL (#1 ~ #4) e pressione o botão ► ou **ENTER**. **Para ajustar o PERSON** Pressione ► ou **ENTER** quando o item # 5 (PERSON) estiver selecionado. Será mostrado o menu SSID #5 PERS. (1) O SSID atual será exibido na primeira linha. Se nada tiver sido escrito até o momento, a linha aparecerá em branco. Use os botões ▲/▼/◄/► e os botões **ENTER** ou **INPUT** para selecionar e adicionar caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO na tela e apertar o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos os caracteres serão apagados. O SSID pode ter até 32 caracteres. (2) para modificar um caractere já inserido, pressione os botões ▲/▼ para mover o cursor até uma das duas primeiras linhas e depois use os botões ◄/► para mover o cursor até o caractere a ser mudado. Após pressionar os botões **ENTER** ou **INPUT,** o caractere é selecionado. Em o procedimento descrito no item (1) acima. (3) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção ACEITAR na tela e pressione o botão ►, **ENTER** ou **INPUT**. Para restaurar o nome anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção CANCELAR na tela e pressione ◄, **ENTER** ou **INPUT**.

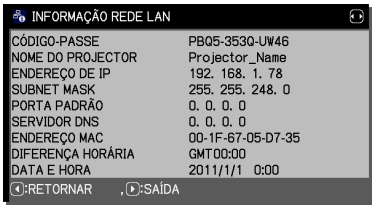
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
INFORMAÇÃO SEM FIOS	Seleccionar este item exibe a janela INFORMAÇÃO SEM FIOS para visualizar as definições de LAN sem fios. Use os botões ▲/▼ para mudar de página. A primeira página mostra as definições de LAN sem fios. A segunda página e seguintes mostram a informação de sinal dos dispositivos de ligação LAN sem fios.   • Para mais detalhes sobre a CÓDIGO-PASSE, consulte o manual do “LiveViewer”. • Os itens NOME DO PROJECTOR (📖*83*) e SSID (📖*79*) permanecerão vazios (em branco) até você configurar esses campos. Apenas os primeiros 16 caracteres de NOME DO PROJECTOR. • Os parâmetros ENDEREÇO DE IP, SUBNET MASK e PORTA PADRÃO mostrarão “0.0.0.0” nas seguintes situações: (1) O adaptador USB sem fios não está inserido no projector. (2) o DHCP do projector estiver ativado mas o projector não conseguir obter um endereço do servidor de DHCP. • Não aparece nada (em branco) nos campos CANAL e VELOCIDADE se o adaptador USB sem fios não for inserido. • A definição e desempenho actuais serão indicados no campo CANAL, em vez do valor de definição no menu DEFINIÇÃO SEM FIOS. • É exibido um ícone à esquerda da SSID do dispositivo ligado ao projector.

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO REDE LAN		Seleccionar este item exibe o menu DEFINIÇÃO REDE LAN para a LAN com fios. Use os botões ▲/▼ para seleccionar um item e ► ou **ENTER** para executá-lo.
	DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	Use os botõe ▲/▼ para ligar/desligarto DHCP. LIGAR ⇔ DESLIGAR Seleccione DESLIGAR quando a rede não activar DHCP. Para guardar a definição prima o botão ►. • Quando a configuração “DHCP” mudar para “LIGAR”, leva um tempo para obter um endereço IP do servidor DHCP. • A função IP automático será atribuida um endereço IP se o projector não obtiver um endereço IP do servidor mesmo que DHCP esteja “LIGAR”.
	ENDEREÇO DE IP	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ENDEREÇO DE IP. Esta função pode somente ser usado quando DHCP for definido para DESLIGADO. • Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. Não pode ter dois dispositivos com os mesmo ENDEREÇO DE IP na mesma rede. • O ENDEREÇO DE IP “0.0.0.0” é proibido.
	SUBNET MASK	Utilize os botões▲/▼/◄/► para introduzir a mesma SUBNET MASK utilizada pelo seu computador. Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO. • A máscara de subrede “0.0.0.0” é proibida.
	PORTA PADRÃO	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir um endereço de PORTA PADRÃO (um node numa rede de computador que serve para um ponto de acesso para outra rede). Esta função pode somente ser usada quando DHCP for definido para DESLIGADO.
	SERVIDOR DNS	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o endereço do SERVIDOR DNS. O SERVIDOR DNS é um sistema para controlar os nomes de domínio e endereços IP na rede.

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
DEFINIÇÃO REDE LAN (continuação)	**DIFERENÇA HORÁRIA**	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir DIFERENÇA HORÁRIA. Define a mesma DIFERENÇA HORÁRIA daquela definida no seu computador. Se não tiver certeza, consulte seu administrador de TI. Use o botão ► para retornar para o menu depois de configurar DIFERENÇA HORÁRIA. • Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO SEM FIOS passa a ter a mesma definição (📖*77*).
	DATA E HORA	Use os botões ▲/▼/◄/► para introduzir o ano (últimos dois dígitos), mês, data, hora e minuto. • Quando este item é definido, o mesmo item no menu DEFINIÇÃO SEM FIOS passa a ter a mesma definição (📖*78*). • O projector substituirá esta configuração e recuperará as informações de DATA E HORA do servidor de tempo ao activar SNTP. **(📖3.1.8 Definições data/hora** no **Guia de Rede)** • Esta definição será reposta se o projector for desligado enquanto o MODO ESPERA no menu AJUSTE está definido para ECONOMIA (📖*56*), ou quando a alimentação de CA é desligada.
INFORMAÇÃO REDE LAN	Seleccionar este item exibe a janela INFORMAÇÃO REDE LAN para visualizar as definições de LAN com fios.  INFORMAÇÃO REDE LAN CÓDIGO-PASSE PBQ5-353Q-UW46 NOME DO PROJECTOR Projector_Name ENDEREÇO DE IP 192. 168. 1. 78 SUBNET MASK 255. 255. 248. 0 PORTA PADRÃO 0. 0. 0. 0 SERVIDOR DNS 0. 0. 0. 0 ENDEREÇO MAC 00-1F-67-05-D7-35 DIFERENÇA HORÁRIA GMT00:00 DATA E HORA 2011/1/1 0:00 :RETORNAR :SAÍDA • Para mais detalhes sobre a CÓDIGO-PASSE, consulte o manual do “LiveViewer”. • São exibidos apenas os primeiros 16 caracteres de NOME DO PROJECTOR. • ENDEREÇO DE IP, SUBNET MASK e PORTA PADRÃO indicam “0.0.0.0” quando DHCP estiver LIGAR e o projector não obtiver nenhum endereço do servidor DHCP.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
NOME DO PROJECTOR	(1) Use os botões ▲/▼ no menu REDE para seleccionar o NOME DO PROJECTOR e prima o botão ►. A caixa de diálogo NOME DO PROJECTOR será exibida. (2) O NOME DO PROJECTOR será exibido nas 3 primeiras linhas. O nome do projector específico é pré-atribuído por defeito. Use os botões ▲/▼/◄/► e **ENTER** ou **INPUT** para seleccionar e introduzir os caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO no ecrã e premir o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos serão apagados. O NOME DO PROJECTOR pode ter até 64 caracteres. (3) Para mudar um caractere já introduzido prima o botão the ▲/▼ para mover para uma das 3 primeiras linhas e use os botões ◄/► par mover o cursor no caractere a ser alterado. Depois de premir o botão **ENTER** ou **INPUT** o caractere é seleccionado. Então, seguir o mesmo procedimento conforme descrito no item (2) acima. (4) Para terminar de introduzir o texto, mova o cursor para ACEITAR no ecrã e prima o ►, botão **ENTER** ou **INPUT**. Para reverter o NOME DO PROJECTOR anterior sem guardar as alterações mova o cursor para CANCELAR no ecrã e prima o ◄, botão **ENTER** ou **INPUT**.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MINHA IMAGEM	Seleccione este item para exibir o menu MINHA IMAGEM. Utilize a aplicação para transferir os dados da imagem. É possível transferir do website da InFocus.(www.infocus.com/support). Use os botões ▲/▼ para seleccionar um item que é uma imagem parada pelo MINHA IMAGEM (**4. Função Minha Imagem** no **Guia de Rede)** e depois o botão ► ou **ENTER** para exibir a imagem. • O item se a imagem armazenada não pode ser seleccionado. • Os nomes da imagem são cada um exibido em 16 caracteres ou menos. **Para trocar de imagem exibida** Use os botões ▲/▼. **Para retornar para o menu** prima o botão ◄ telecomando. **Para apagar a imagem exibida e o seu arquivo fonte no projector.** (1) Prima o botão **RESET** no telecomando ao exibir uma imagem para mostrar o menu MINHA IMAGEM - DELETAR. (2) Prima o botão ► para apagar. Para parar de apagar, prima o botão ◄.
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Utilize os botões ▲/▼ para ligar/desligar o AMX Device Discovery. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR for seleccionado, o projector pode ser detectado pelos controladores do AMX conectados à mesma rede. Para detalhes sobre o AMX Device Discovery, visite a página wed AMX. URL: http://www.amx.com/ (a partir de Fevereiro de 2012)

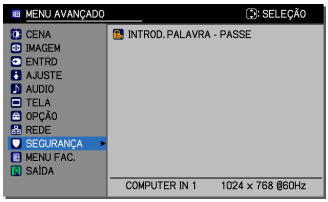
(continua na página seguinte)

Item		Descrição
INTRODUÇÃO		Seleccionar este item exibe o menu INTRODUÇÃO. Utilize os botões ▲/▼ para seleccionar uma das seguintes opções, de seguida, prima ► ou o botão **ENTER** para utilizar a função. • Para usar a Apresentação de Rede, uma aplicação exclusiva, é necessário o “LiveViewer”. Este pode ser instalado a partir do CD de aplicação fornecido. Também pode transferir a versão mais recente e informações importantes a partir da página Web da InFocus, (www.infocus.com/support). Para mais detalhes sobre a Apresentação de Rede e instruções de instalação do “LiveViewer”, consulte o manual do “LiveViewer”.
	SAIR DO MODO APRESENTADOR	Se definir um computador para o modo apresentador enquanto sua imagem é projectada, o projector é ocupado pelo computador e o acesso a partir de qualquer outro computador é bloqueado. Utilize esta função para abandonar o modo apresentador e permitir que outros computadores acedam ao projector. Seleccione esta opção para apresentar um diálogo. Prima o botão ► para escolher ACEITAR no diálogo. O modo Apresentador é cancelado e uma mensagem é apresentada indicando o resultado. • Para efectuar a definição do modo apresentador, utilize “LiveViewer”. Para mais detalhes, consulte o manual do “LiveViewer”.
	MODO MULTI-PC	Se definir um ou mais computadores para o modo PC múltiplo no “LiveViewer” e enviar as imagens para o projector, pode seleccionar o modo de apresentação no projector entre as duas opções abaixo. - Modo PC individual: apresenta a imagem do computador seleccionado em ecrã inteiro. - Modo PC múltiplo: apresenta as imagens enviadas por quatro computadores, no máximo, no ecrã que é dividido em quatro secções. Seleccione esta opção para apresentar um diálogo. Utilize o diálogo para alterar o modo de apresentação como explicado abaixo. • Para alterar do modo PC múltiplo para o modo PC individual, seleccione um dos computadores no diálogo utilizando os botões ▲/▼/◄/► e prima o botão **ENTER** ou **INPUT**. Prima o botão ► para escolher ACEITAR e, de seguida, prima novamente **ENTER** ou **INPUT**. A imagem do computador seleccionado é apresentada em ecrã inteiro. (continua na página seguinte)

(continua na página seguinte)

Item		Descrição
INTRODUÇÃO (continuação)	**Modo PC múltiplo (continuação)**	• Para alterar do modo PC individual para o modo PC múltiplo, prima o botão ► para escolher ACEITAR no diálogo e prima o botão **ENTER** ou **INPUT**. O modo de apresentação é alterado. • Para mais detalhes sobre como alternar o modo de exibição para o modo Multi-PC no seu computador, consulte o manual do "LiveViewer". • A definição do modo apresentador do computador seleccionado fica válida quando o modo de apresentação é alterado para o modo PC individual. Além disso, a definição do modo apresentador fica inválida quando o modo de apresentação é alterado para o modo PC múltiplo, independentemente da definição nos computadores. Para mais detalhes, consulte o manual do "LiveViewer".
	MOSTRAR NOME DO USUÁRIO	Seleccionar este item exibe o nome de utilizador. Esta função ajuda a identificar qual o computador que está a enviar a imagem actual. • Pode definir um nome de utilizador para cada computador no "LiveViewer". Para mais detalhes, consulte o manual do "LiveViewer".
SERVIÇO		Executar este item restabelece e inicializa as funções de rede. Seleccione REINÍCIAR - EXECUTAR utilizando o botão ►. SERVIÇO REINÍCIAR EXECUTAR :RETORNAR Seguidamente utilize o botão ► para executar. REINÍCIAR CANCELAR ACEITAR A rede será cortada de uma vez se seleccionar reiniciar. Se DHCP for seleccionado, o endereço de IP pode ser alterado. Depois de seleccionar REINÍCIAR - EXECUTAR, o menu da REDE poderá não ser controlado durante aproximadamente 30 segundos.

Menu SEGURANÇA

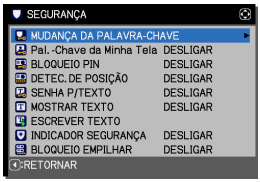


Este projector dispõe de funções de segurança.
A partir do menu SEGURANÇA, os itens mostrados na tabela abaixo podem ser executados.
Para utilizar o menu SEGURANÇA: O registo do utilizador é necessário antes de utilizar as funções de segurança.

Entre no menu SEGURANÇA

1. Prima o botão ►. INTROD.PALAVRA-PASSE será apresentada.
2. Utilize os botões ▲/▼/◄/► para introduzir a palavra-passe registada. A palavra-chave predefinida é a seguinte.
   IN5132, IN5142: 6007
   IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a: 4407
   IN5135, IN5145: 6107

Esta palavra-passe pode ser alterada (📖*abaixo*). Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTROD.PALAVRA-PASSE e prima o botão ► para apresentar o menu SEGURANÇA.



- É altamente recomendado alterar a palavra-passe predefinida logo que possível.
- Se for introduzida uma palavra-passe incorrecta, a caixa INTROD. PALAVRA-PASSE será novamente apresentada. Se a palavra-passe incorrecta for introduzida 3 vezes, o projector irá desligar-se. Depois, o projector irá desligar-se sempre que uma palavra-passe incorrecta for introduzida.

3. Os itens mostrados na tabela abaixo podem ser realizados.

Se esquecer a palavra-passe

(1) Enquanto a caixa INTROD.PALAVRA-PASSE é apresentada, mantenha premido o botão **RESET** no telecomando durante cerca de 3 segundos ou mantenha premido o botão **INPUT** durante 3 segundos enquanto prime o botão ► no projector.

(2) O Confirmar Código de 10 dígitos será apresentado. Contacte o seu revendedor com o Confirmar Código de 10 dígitos. A sua palavra-passe será enviada após a informação de registo do utilizador ser confirmada.

- Se não houver introdução de uma chave durante cerca de 55 segundos enquanto o Confirmar Código é apresentado, o menu irá fechar. Se necessário, repita o processo a partir de (1).

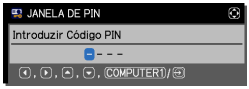
Item	Descrição
MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE	(1) Utilize os botões ▲/▼ no menu SEGURANÇA para seleccionar MUDANÇA DA PALAVRA-CHAVE e prima o botão ► para apresentar a caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE. (2) Utilize os botões ▲/▼/◄/► para introduzir a palavra-passe nova. (3) Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE. e prima o botão ► para apresentar a caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE, introduzir novamente a mesma palavra-passe. (4) Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE e prima o botão ► e a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE será apresentada durante cerca de 30 segundos, anote a palavra-passe durante este tempo. Premindo o botão **ENTER** no telecomando ou botão ► no projector irá fechar a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE. • Não se esqueça da sua palavra-passe.

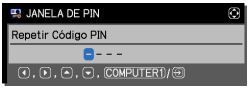
(continua na página seguinte)

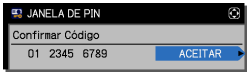
Item	Descrição
Pal.-Chave da Minha Tela	A função Pal.-Chave da Minha Tela pode ser usada para proibir o acesso à função Minha Tela e impedir que a imagem atualmente registrada como Minha Tela seja sobrescrita. **1 Ligando a Pal.-Chave da Minha Tela** 1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar Pal.-Chave da Minha Tela e pressione o botão ► para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 1-2 Use os botões ▲/▼ do menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar) e selecione LIGAR. A janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será exibida. Janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) 1-3 Use os botões ▲/▼/◄/► para entrar com a PALAVRA DE PASSE. Mova o cursor para o lado direito da janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) e pressione o botão ► para exibir a janela REPETIR PALAVRA DE PASSE. Digite novamente a PALAVRA DE PASSE. 1-4 Mova o cursor para o lado direito da janela REPETIR PALAVRA DE PASSE e pressione o botão ►. Assim, a Janela ANOTE PALAVRA DE PASSE será exibida por cerca de 30 segundos. Anote-a quando ela aparecer. Pressionar o botão **ENTER** do telecomando ou o botão ► no projector fará com que o menu Pal.-Chave da Minha Tela seja exibido novamente. Após a definição de uma PALAVRA-PASSE para a Minha Tela: • A função de registro e o menu da Minha Tela se tornarão indisponíveis. • O menu BI.Minha Tela não estará mais disponível. • A configuração INICIAR ficará travada na Minha Tela e o menu deixará de estar disponível. Para usar estas funções normalmente, desligue a Pal.-Chave da Minha Tela. • Procure não esquecer a Pal.-Chave da Minha Tela. **2 Desligando a Pal.-Chave da Minha Tela** 2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 2-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a JANELA INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Entre a PALAVRA DE PASSE registrada e a tela retornará ao menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). Janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande) Se for dada uma PALAVRA DE PASSE incorreta, o menu se fechará. Se necessário, repita o processo do item 2-1. **3 Se você esquecer a PALAVRA DE PASSE** 3-1 Execute o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Nesta janela, será mostrado o item Confirmar Código, um número de dez dígitos. 3-3 Entre em contato com o revendedor com este número em mãos. A sua PALAVRA DE PASSE será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.

(continua na página seguinte)

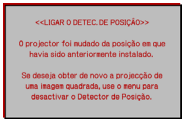
Item	Descrição
BLOQUEIO PIN	BLOQUEIO PIN é uma função que só permite que o projector seja usado com a entrada de um código registrado. **1 Ligar BLOQUEIO PIN** 1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar a opção BLOQUEIO PIN e pressione o botão ► ou o botão **ENTER** para exibir o menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar). 1-2 Use os botões ▲/▼ do menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar) para selecionar LIGAR e a janela de Introduzir Código PIN será exibida. 1-3 Entre um Código PIN de 4 dígitos usando os botões ▲/▼/◄/► e **COMPUTER 1** ou **INPUT**. A janela Repetir Código PIN aparecerá. Entre novamente o Código PIN. Assim, o registro do Código PIN será concluído. • Se nenhuma tecla for pressionada por cerca de 55 durante a exibição da janela de Introduzir Código PIN ou da janela Repetir Código PIN, o menu se fechará. Se necessário, repita o processo a partir de 1-1. Em seguida, a janela de Introduzir Código PIN será exibida sempre que o projector for ligado novamente após ser desligado da energia elétrica. Entre com o Código PIN registrado. O projector poderá ser usado após se entrar com o Código PIN registrado. Se for entrado um código de PIN incorreto, a janela de Introduzir Código PIN será exibida novamente. Após três tentativas incorretas de entrar um código de PIN, o projector se desligará. Em seguida, o projector se desligará a cada vez que se entrar com um código de PIN incorreto. O projector também se desligará se nenhuma tecla for pressionada por cerca de 5 minutos durante a exibição da janela de Introduzir Código PIN. Esta função será somente activada ao iniciar o projector depois que a alimentação CA for desligada. • Procure não esquecer o Código PIN. **2 Desligando a BLOQUEIO PIN** 2-1 Execute o procedimento no item 1-1 para exibir o menu BLOQUEIO PIN (ligar/desligar). 2-2 Selecione DESLIGAR usando os botões ▲/▼ e a janela de Introduzir Código PIN será mostrada. Entre o Código PIN registrado para desligar a função BLOQUEIO PIN. Após três tentativas incorretas de entrar um código de PIN, o projector se desligará. **3 Se você esquecer o Código PIN** 3-1 Quando a janela de Introduzir Código PIN for exibida, prima e segure o botão **RESET** do telecomando durante aproximadamente 3 segundos, ou prima e segure o botão **INPUT** durante aproximadamente 3 segundos ao mesmo tempo que pressiona o botão ► do projector. O código de 10 dígitos Confirmar Código será exibido. • Se durante a exibição de Confirmar Código nenhuma tecla for pressionada por cerca de 5 minutos, o projector se desligará. 3-2 Entre em contato com o revendedor tendo em mãos o código de 10 dígitos. O seu Código PIN será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.







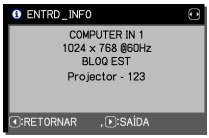
(continua na página seguinte)

Item	Descrição
DETEC. DE POSIÇÃO	Se esta função for definida para LIGAR e o ângulo do projector ou a definição INSTALAÇÃO for diferente da definição anterior registada, o alarme DETEC. DE POSIÇÃO LIGAR será exibido e o sinal de entrada não será exibido.  • Para apresentar novamente o sinal, defina esta função para DESLIGAR. • Após cerca de 5 minutos de apresentação o alarme LIGAR O DETEC. DE POSIÇÃO, a luz irá apagar. • A funcionalidade de ajuste Keystone foi proibida desde que a função Detector de Posição esteja ligada. **1 Ligar o DETEC. DE POSIÇÃO** 1-1 Utilize os botões ▲/▼ no menu SEGURANÇA para seleccionar DETEC. DE POSIÇÃO e prima ► ou o botão **ENTER** para apresentar o menu ligar/desligar DETEC. DE POSIÇÃO. 1-2 Utilize os botões ▲/▼ no menu ligar/desligar do DETEC. Seleccionar LIGAR irá guardar a definição ou o ângulo actual e a definição INSTALAÇÃO. A caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será apresentada. Caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) 1-3 Utilize os botões ▲/▼/◄/► para introduzir uma palavra-passe. Desloque o cursor para o lado direito da caixa INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) e prima o botão ► para apresentar a caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE, introduzir novamente a mesma palavra-passe. 1-4 Desloque o cursor para o lado direito da caixa REPETIR PALAVRA DE PASSE e prima o botão ► e a caixa ANOTE PALAVRA DE PASSE durante cerca de 30 segundos, anote a palavra-passe durante este tempo. Premindo o botão **ENTER** no telecomando ou o botão ► no projector irá voltar para o menu ligar/desligar do DETEC. DE POSIÇÃO. • Não se esqueça da palavra-passe do DETEC. DE POSIÇÃO. • Esta função será somente activada quando o projector for iniciado depois de desligar a alimentação CA. • Esta funcionalidade pode não funcionar adequadamente se o projector não estiver numa posição estável quando LIGAR é seleccionado. **2 Desligar o DETEC. DE POSIÇÃO** 2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu DETEC. DE POSIÇÃO (ligar/desligar). 2-2 Seleccione DESLIGAR para apresentar a caixa INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Introduzir a palavra-passe registada e o ecrã irá regressar ao menu ligar/desligar do DETEC. DE POSIÇÃO. Se for introduzida uma palavra-passe incorrecta, o menu irá fechar. Se necessário, repita o processo a partir de 2-1. **3 Se você esquecer a palavra de passe** Caixa INTROD.PALAVRA-PASSE (grande) 3-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu DETEC. DE POSIÇÃO (ligar/desligar). 3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Nesta janela, será mostrado o item Confirmar Código, um número de dez dígitos. 3-3 Entre em contato com o revendedor com este número em mãos. A sua palavra de passe será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
SENHA P/TEXTO	A função SENHA P/TEXTO pode impedir que o TEXTO seja sobrescrito. Se a palavra de passe estiver configurada para TEXTO; • O menu MOSTRAR TEXTO não estará disponível, o que poderá impedir a mudança da configuração da VISUALIZAÇÃO. • O menu ESCREVER TEXTO não estará disponível, o que pode impedir que o TEXTO seja sobrescrito. **1 Ligando a SENHA P/TEXTO** 1-1 Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o SENHA P/TEXTO e pressione o botão ► para exibir o menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). 1-2 Use os botões ▲/▼ do menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar) escolha a opção LIGAR. A janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) será exibida. Janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena) 1-3 Use os botões ▲/▼/◄/► para entrar com uma palavra de passe. Mova o cursor para o lado direito da janela INTR. NOVA PALAVRA-PASSE (pequena), pressione o botão ► para exibir a janela REPETIR PALAVRA DE PASSE e entre com a palavra de passe novamente. 1-4 Mova o cursor para o lado direito da janela REPETIR PALAVRA DE PASSE, pressione o botão ► para exibir a janela ANOTE PALAVRA DE PASSE por cerca de 30 segundos. Quando ela aparecer, anote-a. Se você pressionar o botão **ENTER** do telecomando ou o botão ► do projector, ele voltará para o menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). **2 Desligando a SENHA P/TEXTO** Janela INTROD. PALAVRA-PASSE (grande) 2-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu Pal.-Chave da Minha Tela (ligar/desligar). 2-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). Entre a palavra de passe registrada e a tela retornará ao menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). Se for dada uma palavra de passe incorreta, o menu de entrada se fechará. Se necessário, repita o procedimento do item 2-1. **3 Se você esquecer a palavra de passe** 3-1 Siga o procedimento do item 1-1 para exibir o menu SENHA P/TEXTO (ligar/desligar). 3-2 Selecione DESLIGAR para fazer aparecer a janela INTROD.PALAVRA-PASSE (grande). O Confirmar Código (10 dígitos) será exibido na área da janela. 3-3 Entre em contato com o revendedor com o Confirmar Código de 10 dígitos em mãos. A sua PALAVRA DE PASSE será enviada após confirmação de suas informações de registro de usuário.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
MOSTRAR TEXTO	(1) Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o MOSTRAR TEXTO e depois pressione o botão ► ou **ENTER** para exibir o menu MOSTRAR TEXTO (ligar/desligar). (2) Use os botões ▲/▼ em MOSTRAR TEXTO (ligar/desligar) para ligar ou desligar. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando LIGAR for seleccionado, o TEXTO será exibido na tela INICIAR e caixa de diálogo ENTRD_INFO. • Esta função estará disponível apenas quando a função SENHA P/TEXTO estiver configurada em DESLIGAR. 
ESCREVER TEXTO	(1) Use os botões ▲/▼ do menu SEGURANÇA para selecionar o ESCREVER TEXTO e então pressione o botão ►. A caixa de diálogo ESCREVER TEXTO será exibida. (2) O TEXTO atual será mostrado nas primeiras três linhas. Se não houver texto, as linhas aparecerão em branco. Use os botões ▲/▼/◄/► e os botões **ENTER** ou **INPUT** para selecionar e adicionar caracteres. Para apagar um dígito de cada vez, pressione o botão **RESET** ou pressione o botão ◄ e **INPUT** ao mesmo tempo. Além disso, se mover o cursor para DELETAR ou LIMPAR TUDO na tela e apertar o botão **ENTER** ou **INPUT**, 1 caractere ou todos os caracteres serão apagados. O TEXTO pode conter até 24 caracteres em cada linha. (3) Para mudar um caractere já presente, pressione os botões ▲/▼ para mover o cursor para uma das primeiras três linhas e depois use os botões ◄/► para mover o cursor até o caractere a ser modificado. Após pressionar os botões **ENTER** ou **INPUT**, o caractere é selecionado. Em seguida, repita o procedimento escrito no item (2) acima. (4) Para terminar a entrada de texto, mova o cursor até a opção ACEITAR na tela e pressione o botão ►, **ENTER** ou **INPUT**. Para restaurar o TEXTO anterior sem salvar as alterações, mova o cursor até a opção CANCELAR na tela e pressione ◄, **ENTER** ou **INPUT**. • A função ESCREVER TEXTO estará disponível apenas se a SENHA P/TEXTO estiver configurada em DESLIGAR.

(continua na página seguinte)

Item	Descrição
INDICADOR SEGURANÇA	Seleccionar este item exibe a caixa de diálogo INDICADOR SEGURANÇA. Use os botões ▲/▼ para seleccionar LIGAR ou DESLIGAR. LIGAR ⇔ DESLIGAR Quando estiver seleccionado LIGAR enquanto BLOQUEIO PIN ou DETEC. DE POSIÇÃO estiver LIGAR, o indicador **SECURITY** pisca em amarelo no modo de espera ou standby (📖 ***89, 90***).
BLOQUEIO EMPILHAR	Seleccionar este item exibe a caixa de diálogo BLOQUEIO EMPILHAR. Para mais informações veja, por favor, o **Guia de Empilhamento Instantâneo**.

Ferramentas de apresentação

O projector tem as seguintes ferramentas úteis que permitem apresentações no ecrã de forma fácil e rápida:

- Apresentação SEM PC (📖*abaixo*)
- Monitor USB (📖*104*)
- Apresentação em Rede
  Para obter detalhes acerca da Apresentação em Rede, consulte o **Guia de Rede** e o manual do “LiveViewer”.

Apresentação SEM PC

A Apresentação SEM PC lê dados de imagem e áudio a partir da unidade de armazenamento inserida nas portas **USB TYPE A** e exibe a imagem nos modos seguintes.
A Apresentação SEM PC pode ser iniciada ao seleccionar **USB TYPE A** como fonte de entrada.
Esta função permite efectuar as suas apresentações sem utilizar o computador.

- Modo miniaturas (📖*95*)
- Modo Ecrã Inteiro (📖*99*)
- Modo Diapositivos (📖*101*)

[Suporta média de armazenamento]

• Memória USB (tipo de memória USB, disco rígido USB e tipo de leitor de cartão USB)

NOTA • Alguns dispositivos de memória USB e/ou concentradores USB podem não funcionar correctamente.
• Os dispositivos USB com software de segurança podem não funcionar.
• Tenha cuidado ao introduzir ou retirar um dispositivo USB. (📖*12, 97*)

[Formato suportado]

• FAT12, FAT16 e FAT32

NOTA • NTFS não é suportado

[Formato de ficheiro suportado e sua extensão]

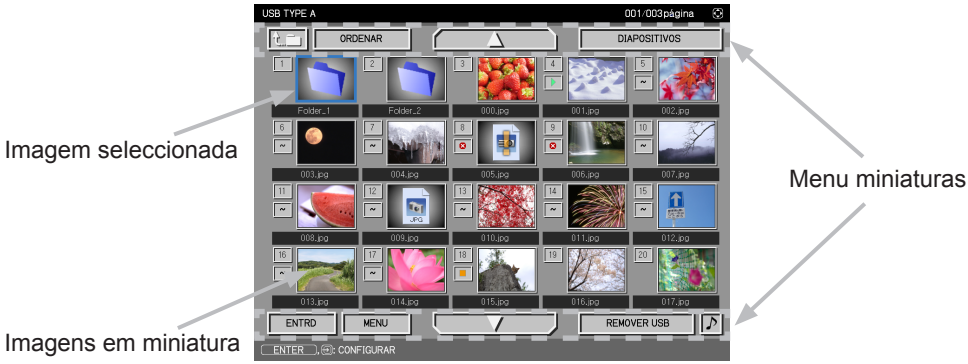
• JPEG (.jpeg, .jpg) * Progressivo não é suportado.
• Bitmap (.bmp) * Modo 16 bit e bitmap comprimido não é suportado.
• PNG (.png) * PNG de entrelaçamento não é suportado.
• GIF (.gif)
• Filme (.avi, .mov) * Formato de vídeo suportado: Motion-JPEG
Formato de áudio suportado: WAV (Linear PCM, Estéreo 16 bit), IMA-ADPCM

(continua na página seguinte)

NOTA • Os ficheiros com uma resolução superior à seguinte não são suportados.
IN5132, IN5142: 1024 x 768 (Imagem Fixa) 768 x 576 (Filme)
IN5134, IN5134a, IN5144, IN5144a: 1280 x 800 (Imagem Fixa) 768 x 576 (Filme)
IN5135, IN5145: 1920 x 1200 (Imagem Fixa) 768 x 576 (Filme)
(* Alguns computadores podem não suportar as resoluções acima.)
• Os ficheiros com uma resolução inferior a 36x36 não são suportados.
• Os ficheiros com uma resolução inferior a 100x100 podem não ser apresentados.
• Imagens de filme com uma velocidade de fotogramas superior a 15 fps não podem ser exibidas.
• Imagens de filme com uma velocidade de bits superior a 20 Mbps não podem ser exibidas.
• Alguns ficheiros suportados podem não ser apresentados.
• Aparece apenas uma estrutura quando o conteúdo dos dados de imagem não pode ser apresentado no modo de miniaturas.
• Mesmo com as combinações de formato de ficheiro e de formato de áudio descritas acima, a reprodução de alguns ficheiros pode não ser possível.

Modo miniaturas

O modo de miniaturas apresenta as imagens guardadas nos dispositivos de armazenamento USB no ecrã de miniaturas. Um máximo de 20 imagens é exibido no ecrã.
Se pretender, pode saltar para o Modo Ecrã Inteiro ou Apresentação de diapositiva depois que seleccioanr algumas imagens no modo Miniaturas.
O modo miniaturas será iniciado como a função principal da Apresentação SEM PC após seleccionar **USB TYPE A** como a fonte de entrada.



Apresentação SEM PC (continuação)

Funcionamento através de botões

O utilizador pode controlar as imagens no ecrã Miniatura com o telecomando, painel de telecomando ou Telecomando Web. As funções seguintes podem ser suportadas ao exibir as imagens em miniatura.

Operação com o botão			Funções
Telecomando	Painel de telecomando	Telecomando Web	
▲/▼/◀/▶	▲/▼/◀/▶	[▲]/[▼]/[◀]/[▶]	Mova o cursor.
PAGE UP **PAGE DOWN**	-	[**PÁGINA PARA CIMA**] [**PÁGINA PARA BAIXO**]	Alternar páginas.
ENTER	**INPUT**	[**INTRODUZIR**]	• Apresenta a imagem seleccionada no modo de Ecrã Inteiro quando o cursor se encontra numa imagem de miniatura. • Apresenta o menu CONFIG (📖***abaixo***) para a imagem seleccionada quando o cursor se encontra no número da imagem de miniatura.

Menu AJUSTE para a imagem seleccionada

Item		Funções
AJUSTE		Utilize os botões de cursor ◀/▶ para mudar cada definição ou utilize o botão de cursor ▶ para executar as funções da seguinte forma.
	RETORNAR	Prima o botão de cursor ▶ ou **ENTER** para voltar ao ecrã de miniaturas.
	INICIAR	Mude para LIGAR para configurar a imagem seleccionada como a primeira imagem na apresentação de diapositivos. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (📖***103***).
	PARAR	Mude para LIGAR para configurar a imagem seleccionada como a última imagem na apresentação de diapositivos. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (📖***103***).
	SALTAR	Mude para LIGAR para saltar a imagem seleccionada na apresentação de diapositivos. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (📖***103***).
	RODAR	Pressione o cursor ▶ ou o botão **ENTER** para rodar a imagem fixa seleccionada em 90 graus no sentido dos ponteiros do relógio. Esta informação da configuração será guardada no ficheiro “playlist.txt” (📖***103***).

Apresentação SEM PC (continuação)

Funcionamento através do menu de Miniaturas

Também pode controlar as imagens utilizando o menu no ecrã de miniaturas.

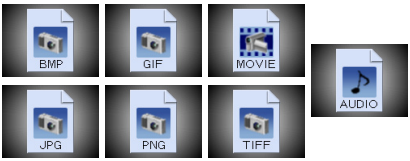
Item		Funções
		Move para uma pasta superior.
ORDENAR		Permite ordenar ficheiros e pastas da seguinte forma.
	RETORNAR	Prima o botão de cursor ► ou **ENTER** para voltar ao ecrã de miniaturas.
	NOME P/CIMA	Ordena os nomes dos ficheiros por ordem crescente.
	NOME P/BAIXO	Ordena os nomes dos ficheiros por ordem decrescente.
	DATA P/CIMA	Ordena as datas dos ficheiros por ordem crescente.
	DATA P/BAIXO	Ordena as datas dos ficheiros por ordem decrescente.
▲/▼		Vá para a página anterior/seguinte.
DIAPOSITIVOS		Configura e inicia a apresentação de diapositivos (📖*101*).
	RETORNAR	Prima o botão de cursor ► ou **ENTER** para voltar ao ecrã de miniaturas.
	REPRODUÇÃO	Prima o botão de cursor ► ou **ENTER** para iniciar a apresentação de diapositivos.
	INICIAR	Define o número inicial de diapositivos.
	PARAR	Define o número final de diapositivos.
	INTERVALO	Define o intervalo de tempo para a exibição de imagens fixas durante a Apresentação de Diapositivos. Recomenda-se definir o intervalo de tempo muito curto algumas vezes como alguns segundos porque pode levar mais do que alguns segundos para ler e exibir um ficheiro de imagem se for armazenado num directório de camada profunda ou se muitos ficheiros são armazenados no mesmo directório.
	MODO REPROD.	Selecciona o modo de Apresentação de Diapositivos. UMA SÓ VEZ: Reproduz a apresentação de diapositiva uma vez. REP. CONT.: Reproduz a apresentação de diapositiva interminavelmente.
ENTRD		Muda a porta de entrada.
MENU		Apresenta o menu.
REMOVER USB		Certifique-se de que utiliza esta função antes de retirar o dispositivo de armazenamento USB do projector. De seguida, o projector não irá reconhecer dispositivos de armazenamento USB até que os insira novamente nas portas **USB TYPE A**.
♪ / ♪̸		Liga/desliga o som para ficheiros que contenham dados áudio.

(continua na página seguinte)

Apresentação SEM PC (continuação)

NOTA • Estas operações não são acessíveis enquanto o OSD do projector é apresentado.
• O modo miniaturas consegue exibir até 20 ficheiros numa página.
• Não é possível alterar a porta de entrada utilizando o botão **INPUT** quando o ecrã de Miniaturas, Apresentação de Diapositivos ou a imagem Ecrã Inteiro forem exibidos.
• A qualidade de imagem pode diminuir ao reproduzir dados áudio incluídos num filme. Se pretender dar prioridade à qualidade de imagem, desligue o som definindo ♪ para desligado.
• Se uma das portas **AUDIO IN** estiver seleccionada ou se 🔇 estiver seleccionado para USB TYPE A na FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖57), ♪ não poderá funcionar.
• Alguns ícones de erro serão exibidos no ecrã de Miniaturas.

Este ficheiro parece estar corrompido ou não suporta o formato.



Um ficheiro que não possa ser apresentado no ecrã de miniaturas é indicado por um ícone de formato de ficheiro.

Apresentação SEM PC (continuação)

Modo Ecrã Inteiro

Modo Ecrã Inteiro mostra uma imagem de ecrã inteiro. Para apresentar no modo de Ecrã Inteiro, seleccione uma imagem no ecrã de miniaturas. Depois, pressione o botão **ENTER** no telecomando, o botão **INPUT** no painel de telecomando ou clique em [**INTRODUZIR**] no Telecomando Web.

Exibe ecrã inteiro

Operações para imagens fixas

As operações seguintes são permitidas no modo Ecrã Inteiro enquanto uma imagem fixa é exibida.

Operação com o botão			Funções
Telecomando	Painel de telecomando	Telecomando Web	
▼ ► ou **PAGE DOWN**	▼ ou ►	[▼] [►] ou [**PÁGINA PARA BAIXO**]	Mostra o ficheiro seguinte.
▲ ◄ ou **PAGE UP**	▲ ou ◄	[▲] [◄] ou [**PÁGINA PARA CIMA**]	Mostra o ficheiro anterior.
ENTER	**INPUT**	[**INTRODUZIR**]	Exibe as imagens em miniatura.

Apresentação SEM PC (continuação)

Operações para filmes

Um ícone de telecomando e uma barra de progresso são exibidos quando um dos botões cursores, o botão **ENTER** ou o botão **INPUT** no telecomando, no painel de telecomando ou no Telecomando Web é pressionado ou clicado enquanto um filme está a ser exibido no modo Ecrã Inteiro. As operações seguintes são permitidas enquanto o ícone de telecomando e a barra de progresso são exibidos.

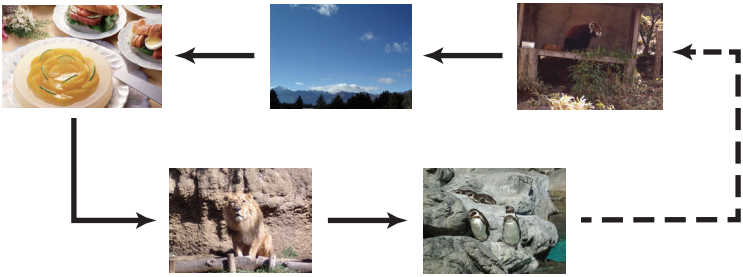
Operação com o botão			Funções
Telecomando	Painel de telecomando	Telecomando Web	
▲	▲	[▲]	Selector (Reprodução) / (Pausa)
►	►	[►]	(FF) Avanço rápido
◄	◄	[◄]	(REW) Retrocesso rápido
ENTER	**INPUT**	[**INTRODUZIR**]	(Stop), Exibe as imagens em miniatura.
PAGE DOWN	–	[**PÁGINA PARA BAIXO**]	Mostra o ficheiro seguinte.
PAGE UP	–	[**PÁGINA PARA CIMA**]	Mostra o ficheiro anterior.

NOTA • Estas operações não estão acessíveis ao exibir o OSD no projector.
• Não é possível alterar a porta de entrada utilizando o botão **INPUT** quando o ecrã de Miniaturas, Apresentação de Diapositivos ou a imagem Ecrã Inteiro forem exibidos.

Apresentação SEM PC (continuação)

Modo diapositivos

O modo de apresentação de diapositivos apresenta imagens em ecrã inteiro e muda as imagens em intervalos definidos em INTERVALO no menu do ecrã de miniaturas (📖97).



Pode iniciar esta função a partir do menu de apresentação de diapositivos. Para exibir o menu de apresentação de diapositivos, seleccione o botão DIAPOSITIVOS no menu de Miniaturas e prima o botão **ENTER** no controlo remoto, o botão **INPUT** no painel de controlo ou clique em **[INTRODUZIR]** no Telecomando Web.

Funcionamento através de botões

Enquanto a apresentação de diapositivos é exibida, as operações de botão seguintes são permitidas quando as imagens fixas são exibidas e as mesmas operações de botão no modo Ecrã Inteiro são permitidas quando são exibidos filmes.

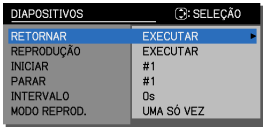
Operação com o botão			Funções
Telecomando	Painel de telecomando	Telecomando Web	
ENTER	**INPUT**	[**ENTER**]	Exibe as imagens em miniatura.

NOTA • Estas operações não estão acessíveis ao exibir o menu OSD no projector.
• Não é possível alterar a porta de entrada utilizando o botão **INPUT** quando o ecrã de Miniaturas, Apresentação de Diapositivos ou a imagem Ecrã Inteiro forem exibidos.
• Quando o modo Diapositivos é definido para UMA SÓ VEZ e o último ficheiro é uma imagem fixa, o último diapositivo da apresentação permanecerá em exibição até o botão **ENTER** no telecomando ou no Telecomando Web, ou o botão **INPUT** no painel de telecomando ser pressionado.

Apresentação SEM PC (continuação)

Operação de DISPOSITIVOS no menu miniaturas

Pode reproduzir a apresentação de diapositiva na sua configuração pretendida.
Configure o item DIAPOSITIVOS no menu de Miniaturas (📖97).



Item		Funções
DIAPOSITIVOS		
	RETORNAR	Regressa ao modo de miniaturas.
	REPRODUÇÃO	Reproduz a apresentação de diapositiva.
	INICIAR	Define o número inicial de diapositivos.
	PARAR	Define o número final de diapositivos.
	INTERVALO	Define o intervalo de tempo para a exibição de imagens fixas durante a apresentação de diapositivos. Recomenda-se definir o intervalo de tempo muito curto algumas vezes como alguns segundos porque pode levar mais do que alguns segundos para ler e exibir um ficheiro de imagem se for armazenado num directório de camada profunda ou se muitos ficheiros são armazenados no mesmo directório.
	MODO REPROD.	Selecciona o modo de Apresentação de Diapositivos. UMA SÓ VEZ: Reproduz a apresentação de diapositiva uma vez. REP. CONT.: Reproduz a apresentação de diapositiva interminavelmente.

NOTA • As configurações de diapositivos são guardadas no ficheiro **"playlist.txt"** que é armazenado na média de armazenamento. Se o ficheiro não existiu é gerado automaticamente.
• As definições para INICIAR, PARAR, INTERVALO e MODO REPROD. são guardadas na lista de reprodução.
• Se a média de armazenamento estiver sob protecção contra escrita ou **"playlist.txt"** é o ficheiro de tipo somente leitura é impossível alterar as configurações de diapositivos.

Apresentação SEM PC (continuação)

Lista de reprodução

A lista de reprodução é um ficheiro de texto do formato DOS, que decide a ordem dos ficheiros de imagem parada apresentados no modo de miniaturas ou apresentação de diapositivos.
O nome do ficheiro da lista de reprodução é "playlist.txt" e pode ser editado num computador.
É criado na pasta que contém os ficheiros de imagem seleccionados quando a apresentação SEM PC é iniciada ou quando a apresentação de diapositivos é configurada.

[Exemplo de ficheiros "playlist.txt"]
Definição INICIAR : Definição PARAR : Definição INTERVALO :
Definição MODO REPROD. :
img001.jpg: : : :
img002.jpg:600: : :
img003.jpg:700:rot1: :
img004.jpg: : :SKIP:
img005.jpg:1000:rot2:SKIP:

O ficheiro "playlist.txt" contém a informação seguinte.
Cada pedaço de informação necessita de estar separado por ":" e ":" no final de cada linha.
1ª linha: definições INICIAR, INTERVALO e MODO REPROD (📖97).
2ª linha e seguintes: nome do ficheiro, tempo de intervalo, definição de rotação e definição de saltar.

Tempo de intervalo: pode ser definido de 0 a 999900 (ms) com um aumento de 100 (ms).
Definição de rotação: "rot1" significa uma rotação de 90 graus para a direita; "rot2" e "rot3" aumentam outros 90 graus por ordem.
Definição de saltar: "SKIP" significa que a imagem não será apresentada na apresentação de diapositivos.

NOTA • O comprimento máximo numa linha no ficheiro "playlist.txt" é 255 caracteres incluindo avanço de linha. Se uma linha qualquer exceder o limite, o ficheiro "playlist.txt" não é válido.
• Podem ser registados até 999 na lista de reprodução. No entanto, se existirem algumas pastas no mesmo directório, o número limite é reduzido pelo número de pastas. Quaisquer ficheiros acima do limite não serão mostrados na apresentação de diapositivos.
• Se o dispositivo de armazenamento estiver protegido ou não possuir espaço suficiente, o ficheiro "playlist.txt" não pode ser criado.
• Para as definições da apresentação de diapositivos, consulte a secção **Modo diapositivos** (📖*101*).

Monitor USB

O projector pode apresentar imagens transferidas do computador através de um cabo USB (📖*11*).

NOTA • Quando a resolução do ecrã do computador for superior à especificada, a imagem do computador é reduzida para o tamanho abaixo especificado antes de ser transferida para o projector.
IN5132, IN5142: 1024 x 768 (XGA)
Os outros modelos: 1280 x 800
A imagem transferida é exibida reduzida no ecrã de projecção, mesmo se a resolução do projector for superior à acima.

Requisitos de hardware e software para PC

- **SO**: Um dos seguintes. (apenas versão de 32 bits) Windows ® XP Home Edition / Professional Edition Windows Vista ® Home Basic /Home Premium / Business /Ultimate /Enterprise
  Windows ® 7 Starter /Home Basic /Home Premium /Business /Ultimate /Enterprise
- **CPU**: Pentium 4 (2,8 GHz ou superior)
- **Placa gráfica**: 16 bits, XGA ou superior
- **Memória**: 512 MB ou superior
- **Espaço do disco rígido**: 30 MB ou mais alto
- **Porta USB (A)**
- **Cabo USB**: 1 peça

Monitor USB (continuação)

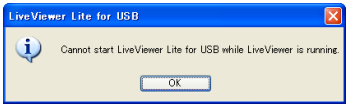
Iniciar o Monitor USB

Seleccione MONITOR USB para o item USB TYPE B no menu OPÇÃO. Quando liga o computador à porta **USB TYPE B** no projector utilizando um cabo USB, o projector será reconhecido como uma unidade de CD-ROM no computador. De seguida, o software no projector, “LiveViewerLiteForUSB.exe”, irá executar automaticamente e a aplicação, “LiveViewer Lite for USB”, estará pronto no computador para a função Monitor USB. A aplicação, “LiveViewer Lite for USB”, será automaticamente fechada quando o cabo USB é desligado.

NOTA • Se o software não iniciar automaticamente (isto porque, tipicamente, a execução automática do CD-ROM está desactivada no SO), siga as instruções abaixo.
(1) Klik op de [Start] knop op de taakbalk en selecteer “Uitvoeren”.
(2) Voer F:\LiveViewerLiteForUSB.exe in en druk dan op [OK]
Se a unidade de CD-ROM não for a unidade F no seu computador, necessitará de substituir F pela letra de unidade correcta atribuída à sua unidade de CD-ROM.
• A reprodução automática de CD-ROM é desactivada quando a protecção do ecrã estiver em execução.
• A transmissão de imagem pelo computador é suspensa quando a protecção do ecrã protegida por palavra-chave estiver em execução. Para retomar a transmissão, saia da protecção do ecrã.
• Consulte o nosso website para a versão mais recente do software e suas instruções. (📖**Instruções do proprietário (conciso)**)
Siga as instruções que podem ser obtidas no site para actualizar.

Esta aplicação é apresentada como ícone na área de notificação de Windows ao iniciar. Pode abandonar a aplicação do computador seleccionando “Quit” no menu.

NOTA • “LiveViewer” (consulte o **Guia de Rede**) e esta aplicação não podem ser utilizadas ao mesmo tempo. Se ligar o seu computador ao projector utilizando um cabo USB enquanto o “LiveViewer” está a ser executado, a mensagem seguinte será apresentada.

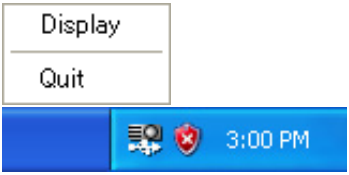


• Dependendo do software instalado no seu computador, as imagens no seu computador não podem ser transferidas utilizando o “LiveViewer Lite for USB”.
• Se qualquer aplicação com firewall for instalada no seu PC, active esta função seguindo as instruções do manual de utilizador.
• Alguns tipos de software de segurança podem bloquear a transmissão da imagem. Altere a definição do software de segurança para permitir a utilização do “LiveViewer Lite for USB”.
• Quando a entrada de áudio de **USB TYPE B** (📖*57*) está seleccionada, se o nível de som continuar baixo mesmo depois de aumentar o nível de volume no projector para o máximo, verifique a saída de áudio do seu computador e aumente o nível de volume em conformidade.

Monitor USB (continuação)

Menu do botão direito

O menu apresentado à direita será apresentado quando clica com o botão direito no ícone da aplicação na área de notificação do Windows.

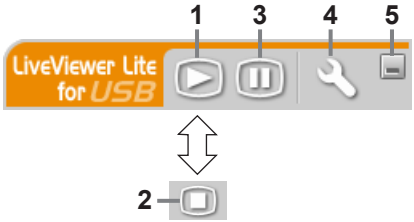


Display (Visor)	: O menu Flutuante é apresentado e o ícone desaparece da área de notificação do Windows.
Quit (Sair)	: A aplicação é fechada e o ícone desaparece da área de notificação do Windows.

NOTA • Se pretender reiniciar a aplicação, necessita de desligar o cabo USB e ligá-lo novamente.

Menu Flutuante

Se seleccionar “Display” no menu do botão direito, o menu Flutuante como mostrado à direita irá aparecer no ecrã do computador.



1 Botão iniciar captura
A transmissão para o projector é iniciada e as imagens serão exibidas.

2 Botão parar captura
A transmissão da imagem é interrompida.

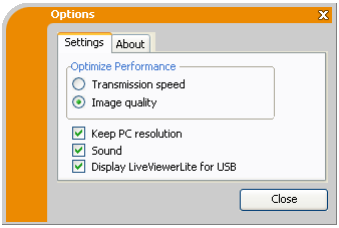
3 Botão manter
A imagem no ecrã do projector é temporariamente congelada. A última imagem antes de clicar o botão é mantida no ecrã. Pode revisar os dados de imagem no seu computador sem mostrá-lo no ecrã do projector.

4 Botão de opção
A janela Opções é apresentada.

5 Botão minimizar
O menu Flutuante é fechado e o ícone aparece novamente na área de notificação do Windows.

NOTA • As imagens não podem ser exibidas no ecrã se os botões iniciar/parar captura forem clicados repetidamente.

Monitor USB (continuação)



Janela Opções

Se seleccionar o botão Opção no menu Flutuante, a janela Opções é apresentada.

Optimize Performance (Optimizar o desempenho)
O "LiveViewer Lite for USB" captura instantâneos em formato JPEG e envia-os para o projector.
"LiveViewer Lite for USB" tem duas opções que tem taxa de compressão diferente dos dados JPEG.

Transmission speed (Velocidade de transmissão)
A velocidade tem prioridade sobre a qualidade da imagem.
Aumenta a taxa de compressão JPEG.
O ecrã no projector é rescrito mais rápido porque os dados transferidos é menor, mas a qualidade da imagem é pior.

Image quality (Qualidade da imagem)
A velocidade tem prioridade sobre a qualidade da imagem.
Aumenta a taxa de compressão JPEG.
O ecrã no projector é rescrito mais rápido porque os dados transferidos é menor, mas a qualidade da imagem é pior.

Keep PC resolution (Manter resolução do PC)
Se retirar o visto da caixa **[Keep PC resolution]**, a resolução do ecrã do seu computador será alterada da forma seguinte e a velocidade de apresentação pode ser mais rápida.
IN5132, IN5142: 1024 x 768 (XGA)
Os outros modelos: 1280 x 800
Caso o seu computador não suporte a resolução de apresentação especificada acima, será seleccionada a maior resolução de entre as resoluções inferiores a esta especificada suportada pelo computador.

Sound (Som)
Liga/desliga o som. A qualidade de imagem pode diminuir ao reproduzir dados áudio transferidos juntamente com dados de imagem. Para dar prioridade à qualidade de imagem, desligue o som seleccionando a caixa de verificação.

Display LiveViewer Lite for USB (Exibição LiveViewer Lite for USB)
Se quiser exibir a janela da aplicação "LiveViewer Lite for USB" no ecrã, seleccione a caixa.

About (Acerca de)
As informações sobre a versão do "LiveViewer Lite for USB".

NOTA • Quando alterar a resolução, o arranjo de icones no ecrã da área de trabalho do PC pode ser alterado.
• Se uma das portas de **AUDIO IN** estiver seleccionada ou se 🔇 estiver seleccionado para USB TYPE B na FONTE ÁUDIO do menu AUDIO (📖57), a operação de som áudio na janela Options será desactivada.

Manutenção

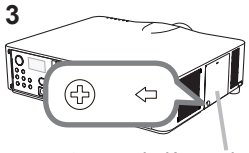
Substituir a lâmpada

A lâmpada tem um ciclo de vida finito. Usar a lâmpada por longos períodos pode gerar imagens mais escuras ou tom de cor precário. Observe que cada lâmpada tem um ciclo de vida diferente e pode estourar ou queimar logo que começar a usá-la. Preparação da lâmpada nova e recomenda-se a sua substituição. Para preparar uma nova lâmpada contacte seu fornecedor e informe o número de tipo de lâmpada.

Número tipo <IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135>: SP-LAMP-080
Número tipo <IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145>: SP-LAMP-081

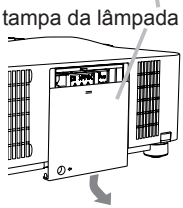
Substituir a lâmpada

1. Desligue o projector e retire o cabo de alimentação.
   Permita que o projector resfrie por aproximadamente 45 minutos.
2. Prepare uma nova lâmpada. Se o projector estiver montado com acessórios de montagem especificados, ou se a lâmpada estiver partida, peça também ao seu representante para substituir a lâmpada.

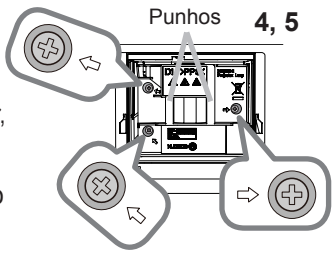


Se substituí-la sozinho siga o procedimento seguinte.

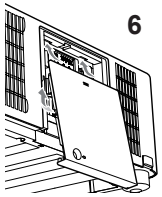
3. Desaperte o parafuso (assinalado com uma seta) da tampa da lâmpada e depois deslize para baixo e levante a tampa da lâmpada para a remover.



4. Desaperte os 3 parafusos (assinalados com uma seta) da lâmpada e puxe lentamente a lâmpada para fora pelos punhos. Nunca solte quaisquer outros parafusos.



5. Introduza uma nova lâmpada e reaperte firmemente os 3 parafusos que ficaram soltos no passo anterior para prendê-la no lugar.
6. Ao unir as partes do encaixe da tampa da lâmpada e do projector, desloque a tampa da lâmpada para trás para o seu lugar. Em seguida aperte firmemente o parafuso da tampa da lâmpada.
7. Ligue o projector e reajuste o tempo da lâmpada com o item TEMPO LÂMP. no menu OPÇÃO.
   (1) Prima o botão **MENU** para exibir um menu.
   (2) Direccione MENU AVANÇADO no menu com o botão ▼/▲ e depois prima o botão ►.
   (3) Direccione para OPÇÃO na coluna esquerda do menu com o botão ▼/▲ e depois prima ►.
   (4) Direccione para TEMPO LÂMP. com o botão ▼/▲ e depois prima ►. Aparece uma caixa de diálogo.
   (5) Prima o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Se executar reajustar o tempo da lâmpada.



⚠**PRECAUÇÃO** ►Não toque qualquer espaço interno do projector, ao tirar a lâmpada.

NOTA • Por favor reajuste o tempo lâmp. apenas quando a lâmpada tiver sido substituída, para obter uma indicação correcta sobre a lâmpada.

Substituir a lâmpada (continuação)

Aviso de lâmpada

⚠ VOLTAGEM ALTA ⚠ TEMPERATURA ALTA ⚠ PRESSÃO ALTA

⚠**AVISO** ►O projector usa uma lâmpada de vidro de mercúrio de alta pressão. A lâmpada pode quebrar com um ruído alto ou queimar se sacudida ou arranhada, manuseada enquanto quente, ou gasta com o tempo. Observe que cada lâmpada tem um ciclo de vida diferente e pode estourar ou queimar logo que começar a usá-la. Se a lâmpada estourar, podem ser arremessados fragmentos de vidro contra o compartimento da lâmpada ou pode haver escape de gás contendo mercúrio ou pó com pequenas partículas de vidro dos orifícios de ventilação do projector.

►**Como eliminar a lâmpada:** Este produto contém uma lâmpada de mercúrio, não coloque-a no lixo doméstico. Elimine de acordo ocm as leis ambientais.

- Para reciclagem da lâmpada consulte www.lamprecycle.org (nos EUA).
- Para eliminação de produto contcte sua agência de protecção ambiental local ou www.eiae.org (nos EUA) ou www.epsc.ca (no Canadá).

Para obter mais informações contacte seu fornecedor.

Desconectar a ficha de alimentação da parede	• Se a lâmpada quebrar (emitirá um ruído alto quando o fizer), desligue o cabo de alimentação da ficha de parede e obtenha uma lâmpada de substituição de seu fornecedor local. Observe que fragmentos de vidro pode danificar as partes internas do projector ou causar lesão durante seu manuseio, portanto, não tente limpar o projector ou substituir a lâmpada sozinho. • Se a lâmpada quebrar (a lâmpada produz um estrondo quando quebra), mantenha a sala bem ventilada e não respire o gás ou pequenas partículas que saem dos orifícios de ventilação do projector e não deixe que o gás atinja os olhos ou a boca. • Antes de substituir a lâmpada, desligue o projector e retire o cabo de alimentação. Aguarde pelo menos 45 minutos par que a lâmpada resfrie suficientemente. Manusear a lâmpada enquanto estiver quente pode causar queimadura ou danificá-la.
	• Nunca desparafuse excepto os parafusos indicados (marcados por uma seta). • Não abra a tampa da lâmpada ao suspender o projector dum teto. Isto é perigoso, uma vez que o bulbo da lâmpada quebrou, os fragmentos cairão quando abrir a tampa. Além disso, trabalhar em lugares altos é perigoso, portanto, solicite seu fornecedor que substitua a lâmpada mesmo que o bulbo não esteja quebrado. • Não use o projector com a tampa da lâmpada removida. Ao substituir a lâmpada verifique se os parafussos sejam apertados com firmeza. Soltar os parafusos pode causar dano ou lesão.
	• Use somente a lâmpada de tipo específico. O uso de uma lâmpada que não atenda às especificações deste modelo pode causar um incêndio, danificar ou reduzir a vida útil deste produto. • Se a lâmpada quebrar logo depois que for usada, é possível que exista problemas eléctricos em algum lugar ao redor da lâmpada. Se isto acontecer, contacte seu fornecedor ou representante de serviço. • Manusei com cuidado: sacudir ou arranhar pode fazer com que o bulbo da lâmpada estoure durante seu uso. • Usar a lâmpada por longos períodos de tempo pode fazer com que fique escura e não acenda ou estoure. Quando as imagens estiverem escuras quando o tom de cor for precário substitua a lâmpada logo que for possível. Não use lâmpadas antigas (usadas); isto pode causar rompimento.

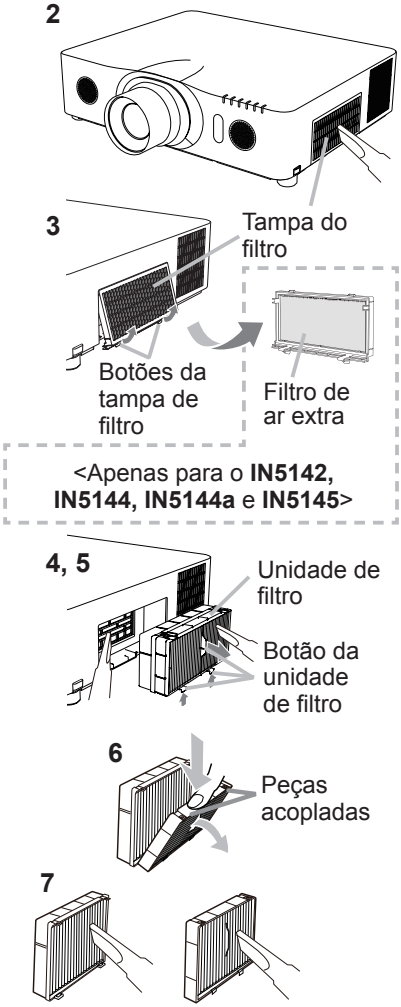
Limpeza e substituição do filtro de ar

Por favor inspeccione e limpe o filtro de ar periodicamente. Quando os indicadores ou uma mensagem solicitarem que limpe o filtro de ar, faça-o logo que possível.
A unidade de filtro com 2 folhas de filtros encontra-se no interior da tampa do filtro. Além disso, o filtro de ar extra está colocado no lado interno da tampa do filtro do **IN5142**, **IN5144, IN5144a** e **IN5145**. Se um dos filtros estiver danificado ou demasiado sujo, substitua o conjunto de filtros completo por um novo.
Requisite ao seu representante um conjunto de filtros com o seguinte número de tipo quando comprar um novo.

Número tipo <IN5132, IN5134, IN5134a, IN5135>: SP-FILTER-02
Número tipo <IN5142, IN5144, IN5144a, IN5145>: SP-FILTER-03

1. Desligue o projector e retire o cabo de alimentação. Permita que o projector resfrie adequadamente.
2. Use o aspirador na tampa de filtro e ao seu redor.
3. Pegue e puxe para cima os botões da tampa do filtro para o retirar.
4. Pressione ligeiramente os botões do lado inferior para desbloquear o lado inferior do filtro. Puxe o botão central para retirar o filtro.
5. Use um aspirador para a ventilação de filtro do projector e para o lado exterior da unidade de filtro.
6. O filtro consiste em duas partes. Pressione em torno das partes de bloqueio para desbloquear e, de seguida, separe as duas partes.
7. Utilize um aspirador para o lado interior de cada parte do filtro para as limpar. Se os filtros estiverem danificados ou muito gastos, substitua-os por novos.
8. Combine as duas partes para montar novamente o filtro.
9. Coloque a unidade de filtro de volta no projector.

(continua na página seguinte)



Limpeza e substituição do filtro de ar (continuação)

10. Coloque a tampa do filtro de volta no lugar.

11. Ligue o projector e reajuste o tempo do filtro com o item TEMPO FILTRO no MENU FAC.
    (1) Prima o botão MENU para exibir um menu.
    (2) Direccione para TEMPO FILTRO com o botão ▲/▼ e depois prima o botão ► (ou **ENTER**/**RESET**). Aparece uma caixa de diálogo.
    (3) Prima o botão ► para seleccionar “ACEITAR” na caixa de diálogo. Executa o reajuste do tempo do filtro

⚠**AVISO** ►Antes de cuidar do filtro de ar, certifique-se de que o cabo de alimentação não está ligado, e depois deixe o projector arrefecer o suficiente.
►Utilize unicamente o filtro de ar do tipo especificado. Não utilize o projector com o filtro de ar e a cobertura do filtro retirados. Isto poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projector.
►Limpe o filtro de ar periodicamente. Se o filtro de ar ficar obstruído pelo pó ou outras substâncias, a temperatura interna aumentará, a qual poderá causar fogo, queimadura ou mau funcionamento do projector.

NOTA • Por favor reajuste o temporizador do filtro unicamente quando tenha limpo ou substituído o filtro de ar, para obter uma indicação correcta sobre o filtro de ar.
• O projector poderá indicar a mensagem tal como “VERIFIQUE O FLUXO DE AR” ou desligar o projector, para evitar a subida do nível do aquecimento interno.

Outros cuidados

Interior do projector

Para assegurar uso seguro de seu projector limpe-o e inspeccione-o com seu fornecedor a cada ano.

Cuidados com a lente

Se a lente tiver um defeito, estiver suja ou obscurecida pode causar deterioração da qualidade de imagem. Tenha cuidado com a lente e observe seu manuseio.

1. Desligue o projector e retire o cabo de alimentação. Permita que o projector resfrie adequadamente.
2. Depois de verificar se o projector resfriou adequadamente limpe levemente a lente com um tecido de limpeza de lente disponível no mercado. Não toque a lente directamente com sua mão.

Tratamento da cabine e telecomando

Tratamento incorrecto pode ter efeito adverso, tais como descoloração, tinta descascada, etc.

1. Desligue o projector e retire o cabo de alimentação. Permita que o projector resfrie adequadamente.
2. Depois de verificar se o projector está frio limpe levemente com gaze ou um pano suave.
   Se o projector estiver muit sujo, limpe-o com um pano levemente úmido com limpador neutro ou água doce. Depois, passe um pano seco e suave.

⚠**AVISO** ►Antes de cuidar do aparelho verifique se o cabo de alimentação não está ligado e depois permita que o projector resfrie suficientemente. O cuidado no estado de temperatura alta do projector pode causar queimadura e/ou funcionamento precário ao projector.
►Nunca tente reparar ou limpar a parte interna do projector pessoalmente, uma vez que é perigoso.
►Evite molhar o projector ou deixe cair líquido no projector. Isto pode causar incêndio, choque eléctrico e/ou funcionamento precário ao projector.
- Não coloque nada com água, limpadores ou produtos químicos próximo do projector.
- Não use aerossol ou vaporizador.

⚠**PRECAUÇÃO** ►tenha o cuidado correcto com o projector de acordo com o seguinte. Cuidado incorrecto pode causar não somente lesão, como também influência adversa tais como descoloração, descascar a tinta, etc.
►Não use limpadores ou produtos químicos do que estes especificados neste manual.
►Não faça polimento ou limpe com objectos duros.
NOTIFICAÇÃO ►Não toque directamente na superfície da objectiva.

Solução de problemas

Se ocorrer uma operação anormal interrompa o uso do projector imediatamente.

⚠**AVISO** ►Nunca use o projector se operações anormais, tais como fumaça, som excessivo, embalagem, elementos ou cabos danificados, penentração de líquido ou corpo estranho, etc. devem ocorrer. Nestes casos, retire imediatamente a ficha da tomada de corrente eléctrica. Depois de verificar que a fumaça ou odor foi interrompido contacte seu fornecedor ou prestador de serviço.

Caso contrário, se ocorrer um problema com o projector siga as verificações e recomendações recomendadas antes de solicitar reparo.
Se não resolver o problema contacte seu representante ou prestador de serviço. Saberá as condições de garantia que se aplicam.

Avisos exibidos no monitor de estado

<Apenas para o IN5142, IN5144, IN5144a e IN5145>

Se ocorrer um erro, será exibido um aviso no monitor de estado (📖*21*). Quando o aviso for exibido, resolva os erros referentes à tabela das secções "**Mensagens relacionadas**" e "**Em relação às lâmpadas indicadoras**".

Mensagens relacionadas

Quando aparece alguma mensagem verifique o seu conteúdo e resolva de acordo com a tabela seguinte. Embora estas mensagens desaparecerão automaticamente em aproximadamente alguns minutos, reaparecerá a cada vez que ligar a alimentação.

Mensagem	Descrição
COMPUTER IN 1 NÃO FOI DETECTADA ENTRADA	**Não existe sinal de entrada.** Confirme a conexão de entrada de sinal e o estado da fonte de sinal.
O MONITOR USB está inválido. Altere a definição de USB TYPE B para MONITOR USB.	**A porta USB TYPE B é seleccionada como a fonte de entrada de imagens mesmo que RATO estiver seleccionado para USB TYPE B** (📖*67*). Seleccione MONITOR USB para o item USB TYPE B no menu OPÇÃO. Neste caso, não pode utilizar a função simples de rato e teclado. Caso contrário, seleccione outra porta para entrada de imagens.
A aguardar ligação A aguardar ligação CÓDIGO-PASSE _SEM FIOS : 2913-1111-JDFT CÓDIGO-PASSE _REDE LAN : PB05-3530-UW46 NOME DO PROJECTOR : Projector_Name	**O projector está a aguardar um ficheiro de imagem.** Verifique a ligação de hardware, definições no projector e definições relacionadas com a rede. A ligação de rede entre o projector e o PC pode ser desligada. Por favor, volte a ligá-las.

(continua na página seguinte)

Mensagens relacionadas (continuação)

Mensagem	Descrição
COMPUTER IN 1 SINCRONIZAÇÃO FORA DE ALCANCE fH 48kHz fV 60Hz	**A frequência horizontal ou vertical do sinal de entrada não está dentro da faixa especificada.** Confirme as especificações para seu projector ou da fonte de sinal.
COMPUTER IN 1 FREQUÊNCIA SCANER INVÁLIDA	**Entrada de sinal não apropriado.** Por favor confirme as especificações do seu projector ou as especificações da fonte de sinal.
VERIFIQUE O FLUXO DE AR	**A temperatura interna está aumentando.** Desligue a alimentação e permita que o projector resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois de confirmar os itens seguintes, ligue-o novamente. • Se ocorrer bloqueio na abertura da passagem de ar? • O filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excedeu 45°C? • Se utilizar o **IN5132**, **IN5134**, **IN5134a** ou **IN5135**, a temperatura periférica ultrapassa os 40 °C? • As definições para ALTITUDE são adequadas? Para mais detalhes sobre ALTITUDE, consulte ALTITUDE de SERVIÇO no menu OPÇÃO (📖*69*). Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.
ADVERTÊNCIA PASSARAM 20000 HORAS DESDE A ÚLTIMA VERIFICAÇÃO DO FILTRO. A MANUTENÇÃO DO FILTRO É ESSENCIAL. PARA REMOVER O SINAL DE AVISO, REINICIE O TEMPO DO FILTRO. CONSULTE O MANUAL PARA INFORMAÇÕES ADICIONAIS.	**Tome o seguinte cuidado ao limpar o filtro de ar.** Desligue imediatamente a alimentação e limpe e troque o filtro de ar mencionado na secção **Limpeza e substituição do filtro de ar** deste manual. Após de limpar ou trocar o filtro de ar reajuste o temporizador de filtro (📖*67, 110*).
NÃO DISPONÍVEL	**A operação do botão não está disponível.** Verifique o botão que vai utilizar (📖*6*). Ainda que um botão utilizável seja premido, todos os botões de operações não estão disponíveis nas seguintes condições. - Enquanto a objectiva está a deslocar-se, a operação do botão a partir do painel de telecomando ou do telecomando pode ser ignorado. - Quando um dos botões que pede consecutivamente um sinal é premido no telecomando (ou no painel de telecomando na unidade principal), os sinais que estão definidos para “SALTAR” em SALTAR FONTE do menu OPÇÃO serão ignorados.

Em relação às lâmpadas indicadoras

Quando a operação dos indicadores **LAMP**, **TEMP** e **POWER** diferirem do normal, verifique e resolva o problema de acordo com a tabela seguinte.

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descrição
Iluminação em Laranja	**Desligado**	**Desligado**	**O projector está no estado em espera.** Consulte a secção “Ligar/desligar”.
Cintilar em Verde	**Desligado**	**Desligado**	**O projector está aquecendo.** A aguardar.
Iluminação em Verde	**Desligado**	**Desligado**	**O projector está no estado ligado.** As operações ordinárias podem ser executadas.
Cintilar em Laranja	**Desligado**	**Desligado**	**O projector esta resfriando.** A aguardar.
Cintilar em Vermelho	(opcional)	(opcional)	**O projector esta resfriando. Um erro foi detectado.** Aguarde até que o indicador **POWER** termina de cintilar e depois execute a medida correcta com as descrições do item abaixo.
Cintilar em Vermelho ou iluminação em Vermelho	Iluminação em Vermelho	**Desligado**	**A lâmpada não acende e existe a possibilidade de que a parte interior ficou aquecida.** Desligue a alimentação e permita que o projector resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projector tenha resfriado o suficiente confirme os itens seguintes e depois ligue-o novamente. • Existe um bloqueio da abertura da passagem de ar? • O filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excede 45°C? • Se utilizar o **IN5132**, **IN5134**, **IN5134a** ou **IN5135**, a temperatura periférica ultrapassa os 40 °C? Se a mesma indicação for exibida depois da solução mude a lâmpada mencionada na secção **Substituir a lâmpada**.
Cintilar em Vermelho ou iluminação em Vermelho	*Cintilar em Vermelho*	**Desligado**	**A tampa da lâmpada não foi fixada correctamente.** Desligue a alimentação e permita que o projector resfrie por pelo menos 45 minutos. Depois que o projector resfriar confirme o estado de anexação da tampa da lâmpada. Depois de fazer qualquer manutenção ligue o aparelho novamente. Se a mesma indicação for mostrada depois do reparo contacte seu fornecedor ou assistência técnica.

(continua na página seguinte)

Em relação às lâmpadas indicadoras (continuação)

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descrição
Cintilar em ***Vermelho*** *ou* iluminação em **Vermelho**	**Desli gado**	*Cintilar em* ***Vermelho***	**A ventoinha de resfriamento não está operando.** Desligue a alimentação e permita que o projector resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projector tiver resfriado o suficiente confirme se não tem nenhum corpo estranho dentro da ventoinha, etc e depois ligue o aparelho novamente. Se a mesma indicação for exibida depois que a solução foi feita contacte seu fornecedor ou operador de serviço.
Cintilar em ***Vermelho*** *ou* iluminação em **Vermelho**	**Desli gado**	Iluminação em **Vermelho**	**Existe a possibilidade de que a parte interior esteja quente.** Desligue a alimentação e permita que o projector resfrie por pelo menos 20 minutos. Depois que o projector tenha resfriado o suficiente confirme os itens seguintes e depois ligue-o novamente. • Existe um bloqueio da abertura da passagem de ar? • O filtro de ar está sujo? • A temperatura periférica excede 45°C? • Se utilizar o **IN5132**, **IN5134**, **IN5134a** ou **IN5135**, a temperatura periférica ultrapassa os 40 °C? • As definições para ALTITUDE são adequadas? Para mais detalhes sobre ALTITUDE, consulte ALTITUDE de SERVIÇO no menu OPÇÃO (📖***69***). Se o projector for usado com uma definição errada, pode provocar danos no próprio projector ou nas suas peças internas.
Iluminação em **Verde**	Cintila simultaneamente EN ***Vermelho***		**É hora de limpar o filtro de ar.** Desligue imediatamente a alimentação e limpe ou troque o filtro de ar mencionado na secção **Limpeza e substituição do filtro de ar** deste manual. depois de limpar ou trocar o filtro de ar reajuste o temporizador de filtro. Depois da solução reajuste a alimentação para LIGADO.
Iluminação em **Verde**	Cintila alternadamente em ***Vermelho***		**Existe a possibilidade de que a parte interior esteja fria.** Utilize a unidade dentro dos parâmetros de temperatura de utilização 0 °C a 40 °C ou 45 °C (📖**Instruções do proprietário (conciso)**). Depois do tratamento reajuste a alimentação para LIGADO.
intermitência a ***Verde*** durante aprox. 3 segundos	**Desli gado**	**Desli gado**	**No mínimo 1 tarefa "Alimentação LIGAR" é poupada ao projector.** Por favor reporte-se á seção **3.1.7 Definições programação** do **Guia de Rede.**

(continua na página seguinte)

Em relação às lâmpadas indicadoras (continuação)

NOTA • Quando sobreaquecer a parte interna, por questões de segurança, o projector será automaticamente fechado e a lâmpada do indicador será desligada. Em tal caso, desligue o cabo de alimentação e aguarde pelo menos 45 minutos. Depois que o projector resfriar adequadamente, confirme o estado anexo da lâmpada e tampa da lâmpada e depois ligue-o novamente.

Para o indicador **SECURITY**, consulte o INDICADOR SEGURANÇA no menu SEGURANÇA (📖*93*).

Para o indicador **SHUTTER**, consulte a secção **"Fechar temporariamente a imagem"** (📖*36*).

O indicador **FILTER** exibe o estado do filtro de ar. Utilize esta funcionalidade para manter o interior do projector em boas condições.

Indicador FILTER	Descrição
Desligado	**O filtro de ar está limpo.** Não é necessário limpar.
Iluminação em **Laranja**	**O filtro de ar está a ficar obstruído.** É recomendada a sua limpeza.
Iluminação em **Vermelho**	**O filtro de ar está obstruído.** É necessário desligar a corrente e limpar o filtro de ar imediatamente.

NOTA • O indicador **FILTER** pode ligar-se em cor-de-laranja ou vermelho quando algo estiver a bloquear as entradas de ar, mesmo que o filtro de ar esteja limpo.
• O indicador **FILTER** pode ligar-se de forma diferente de outros indicadores ou exibir mensagens relacionadas com a limpeza o filtro de ar. Siga o solicitado que tenha sido exibido anteriormente.

Reajustar todas as configurações

Quando for difícil de corrigir algumas definições erradas a função AJUSTE FABR. do item SERVIÇO no menu OPÇÃO (📖*75*) pode reajustar todas as configurações (excepto definições como IDIOMA, TEMPO LÂMP., TEMPO FILTRO, MENSG.FILTRO, MODO ESPERA, COMUNICAÇÃO, SEGURANÇA e REDE) para a definição de fábrica.

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento

Sobre o fenômeno confundindo com defeito de máquina, verifique e resolva de acordo com a tabela seguinte.

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
O aparelho não liga.	**O cabo de alimentação não está conectado.** Conecte o cabo de alimentação correctamente.	16
	A fonte de alimentação principal foi interrompida durante a operação, tal como interrupção do fornecimento de energia (blackout), etc. Desconecte a ficha de alimentação da parede e permita que o projector resfrie por pelo menos 10 minuto de depois ligue-o novamente.	16
	Ou não existe nenhuma lâmpada e/ou a tampa da lente ou não foram fixadas correctamente. Desconecte a ficha de alimentação da parede e permita que o projector resfrie por pelo menos 45 minutos. Depois que o projector resfriar adequadamente, confirme o estado anexo da lâmpada e tampa da lâmpada e depois ligue-o novamente.	108
Nem som nem imagem são emitidas.	**Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.** Conecte os cabos de áudio correctamente.	10 ~ 14
	A fonte de sinal não funciona correctamente. Defina correctamente o dispositivo de fonte de sinal ao mencionar o manual do dispositivo de fonte.	–
	As configurações de troca de entrada não correspondem. Seleccione o sinal de entrada e corrija as configurações.	26
	A AV MUDO função está operacional. Prima o botão **AV MUTE** no telecomando.	25
	A porta USB TYPE B é seleccionada como a fonte de entrada de imagens mesmo que RATO estiver seleccionado para USB TYPE B. Seleccione MONITOR USB para USB TYPE B no menu OPÇÃO para projectar a entrada de imagem na porta. Caso contrário, seleccione outra porta para entrada de imagens.	67
	A porta USB TYPE B não é reconhecida como uma porta de entrada devido a ruído eléctrico. Defina temporariamentepara RATO com o USB TYPE B no menu OPÇÃO e, em seguida, regresse a MONITOR USB para permitir que a porta **USB TYPE B** seja reconhecida como uma porta de entrada.	67

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
Nem som nem imagem são emitidas. (continuação)	**O projector não reconhece o dispositivo de armazenamento USB introduzido nas portas USB TYPE A.** Utilize primeiro a função REMOVER USB, remova o dispositivo de armazenamento USB e, de seguida, introduza-o novamente na porta. Antes de retirar o dispositivo de armazenamento USB, certifique-se de que utiliza a função REMOVER USB no ecrã de miniaturas, que aparece quando **USB TYPE A** está seleccionada como a fonte de entrada.	12, 97
O som não está nítido.	**Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.** Conecte os cabos de áudio correctamente.	10 ~ 14
	O volume é ajustado num nível muito baixo. Ajsute o volume num nível mais alto com a função de menu ou no telecomando.	25, 57
	A configuração FONTE ÁUDIO/ALTO-FALANTE não está correcta. Defina correctamente FONTE ÁUDIO/ALTO-FALANTE no menu AUDIO.	57
	O modo seleccionado para HDMI AUDIO não é adequado. Verifique cada um dos dois modos fornecidos e seleccione o mais adequado para o seu dispositivo de áudio HDMI™.	58
	O botão Sound (♪) ou a caixa de verificação estão desactivados. Se tiver seleccionado **USB TYPE A**, ligue o som a partir do menu miniaturas. Se tiver seleccionado **USB TYPE B**, remova a marca de verificação da caixa de verificação Sound na janela Options de “LiveViewer Lite for USB”. Se tiver seleccionado **LAN**, remova a marca de verificação da caixa de verificação Sound no menu Option de “LiveViewer”.	97, 107
Nenhuma imagem é exibida.	**Os cabos de sinais não estão conectados corretamente.** Conecte os cabos de áudio correctamente.	10 ~ 14
	O brilho foi ajustado num nível extremamente baixo. Ajuste BRILHO para um nível mais alto com a função de menu.	44
	O computador não pode detectar o projector como um monitor tipo ligar e reproduzir. Verifique se o computador pode detectar um monitor tipo ligar e reproduzir com outro do mesmo tipo.	10
	O obturador da lente está fechado. Verifique se o indicador **SHUTTER** está a piscar. Se estiver a piscar, prima o botão **SHUTTER** no painel de telecomando.	36

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
O telecomando não funciona.	**As pilhas no telecomando estão prestes esgotar-se.** Substitua as pilhas.	17
	Os números ID definidos no projector e no telecomando são diferentes. Prima o botão **ID** com o mesmo número ID do projector e, de seguida, execute a operação pretendida. O número ID definido no projector pode ser exibido premindo qualquer dos botões **ID** no telecomando durante 3 segundos, enquanto a lâmpada estiver ligada.	17
O ecrã de vídeo congela.	**A função PARADA está funcionando.** Prima o botão **FREEZE** par restaurar o ecrã para o normal.	36
As cores desapareceram - ou o tom de cor é precário.	**As definições de cor não foram correctamente ajustadas.** execute os ajustes de imagem ao alterar TEMP COR, COR, e/ou MATIZ com as funções de menu.	45
	Configuração de ESP COR não é adequado. Altere a configuração ESP COR para AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 ou REC601.	50
As imagens aparecem escura.	**O brilho e/ou o contraste são ajustados para um nível extremamente baixo.** Ajuste BRILHO e/o CONTRASTE para um nível mais alto com a função de menu.	44
	O projector está a funcionar no modo Eco. Defina MODO ECO para NORMAL e defina MODO ECO AUTO para DESLIGAR, no menu AJUSTE.	55
	A lâmpada está atingindo seu ciclo de vida útil. Substitui a lâmpada.	108, 109
As imagens aparecem nebulosas.	**A tampa da lente foi anexada.** Remova a tampa da lente.	4
	Ou o foco e/ou as configurações de fase horizontal não foram correctamente ajustadas. Ajuste o foco utilizando os botões **FOCUS + / -** e/ou FASE H utilizando a função menu.	29, 49
	A lente está suja ou enevoada. Limpe a lente de acordo com a secção **Cuidados com a lente**.	112

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
Qualquer tipo de degradação da imagem como p. ex. imagem tremida ou com riscos.	**Quando o projector está a funcionar no modo Eco, a imagem pode ficar tremida.** Defina MODO ECO para NORMAL e defina MODO ECO AUTO para DESLIGAR, no menu AJUSTE.	55
	A proporção SOBREEXPL. é demasiado grande. Ajuste uma definição menor da SOBREEXPL. no menu IMAGEM.	48
	RED.INT.VÍ em excesso. Altere a definição de RED.INT.VÍ no menu ENTRD.	50
	A função BLOQ EST não funciona com o sinal de entrada actual. Defina BLOQ EST no menu ENTRD para DESLIGAR.	52
O som ou imagem de vídeo é instável ou a saída dos mesmos é intermitente.	**Quando a porta LAN, USB TYPE A ou USB TYPE B está seleccionada, algumas partes da saída podem estar em falta devido ao atraso do processamento de sinal.** Mude o sinal ou use outra porta.	26, 57
O computador ligado à porta **USB TYPE B** do projecto não arranca.	**O computador não consegue arrancar com a configuração actual de hardware.** Desligue o cabo USB do computador e depois volte a ligá-lo depois de arrancar o computador.	11, 12
RS-232 não funciona.	**A função ECONOMIA está a ser utilizada.** Seleccione NORMAL para o item MODO ESPERA no menu AJUSTE.	56
	O TIPO COMUNICAÇÃO para a porta CONTROL é definido através da PONTE REDE. Seleccione DESLIGAR para o item TIPO COMUNICAÇÃO no menu OPÇÃO - SERVIÇO - COMUNICAÇÃO.	72
Rede não funciona.	**A função ECONOMIA está a ser utilizada.** Seleccione NORMAL para o item MODO ESPERA no menu AJUSTE.	56
	O mesmo endereço de rede está definido para ambas as LAN sem fios e com fios. Altere o endereço a definição de endereço de rede para a LAN sem fios e com fios.	77, 81

(continua na página seguinte)

Eventos que podem ser facilmente confundidos com defeitos do equipamento (continuação)

Fenômeno	Casos que não envolvem um defeito do equipamento	Página de referência
A função PONTE REDE não funciona.	**A função PONTE REDE está desligada.** Seleccione PONTE REDE para o item TIPO COMUNICAÇÃO no menu OPÇÃO - SERVIÇO - COMUNICAÇÃO.	72
A função de programação não funciona.	**A função ECONOMIA está a ser utilizada.** Seleccione NORMAL para o item MODO ESPERA no menu AJUSTE.	56
	O relógio interno foi reajustado. Sempre que desligar o projector no modo ECONOMIA ou a alimentação de CA, a data e hora actuais são reajustadas. Verifique a definição DATA E HORA para DEFINIÇÃO SEM FIOS ou DEFINIÇÃO REDE LAN no menu REDE.	78, 82
Quando o projector está conectado à rede, liga-se e desliga-se como se descreve a seguir. Desliga ↓ O indicador **POWER** fica intermitente, piscando algumas vezes em laranja ↓ Entra no modo de espera	**Desconecte o cabo LAN e verifique se o projector está a funcionar correctamente.** Se este fenómeno ocorrer após a conexão à rede, pode existir uma ponte entre dois concentradores de comutação de Ethernet na rede, como se explica a seguir. - Existem dois ou mais concentradores de comutação de Ethernet numa rede. - Dois dos concentradores estão conectados duplamente por cabos LAN. - Esta conexão dupla forma uma ponte entre os dois concentradores. Essa ponte pode provocar um efeito adverso no projector, bem como nos outros dispositivos de rede. Verifique a ligação de rede e remova a ponte desconectando os cabos LAN para ficar apenas um cabo de conexão entre os dois concentradores.	–

NOTA • Embora apareça pontos escuros neste ecra, isto é uma característica exclusiva de ecrãs de cristais líquido e não constitui ou implique em defeito de máquina.

Especificações

Consulte a secção **Especificações** nas **Instruções do proprietário (conciso)**.

Contrato de licença do utilizador final para o software do projector

• Software no projector consiste no número plural de módulos de software independentes e aí residem os nossos direitos de autor e/ou direitos de autor de terceiros para cada um desses módulos de software.

• Certifique-se de lê “Contrato de licença do utilizador final para o software do projector” que é um documento separado.